NU 64 • SNES • GAMEBOY • SATURN • 32X • MEGA CD • MEGA DRIVE • PLAYSTATION • 3DO

NUMERO 11 1995 Hinta 25,-

SUPER POWER

SEGA ISKEE TAKAISIN!

Kannettava Mega Drive ja halvempi Satu-n

鉄拳

TEKKEN

Ridge Racer 2 • Loaded • Tintin • Sega Rally
Earthworm Jim 2 • NHL '96 • Virtua Fighter 2
Mega Man X3 • Discworld • Bug • Final Fight 3
Lost Vikings 2 • Resident Evil • Golden Axe Duel

PAL.VKO 9551 95011
6 414887 689946
768994-9511

SEGA

SEGA MEGA CD2

Omistatko SEGA Mega Drive'n? Oletko joskus myös haaveillut CD-soittimesta omassa huoneessasi? Entä upeasta äänentoistosta pelatessasi?

Jos omistat jo ennestään SEGA Mega Drive'n, voit nyt edullisesti yhdistää pelaamiseen uuden ulottuvuuden CD-pelien muodossa sekä nauttia pelien sekä CD-äänilevyjen upeasta äänentoistosta.

Kuvassa Mega Drive 2 sekä CD 2

Saat Mega CD:n huippuhintaan

995,-

Pakettiin kuuluu yksi CD-peli. Lisäksi tarvitset siis vain Sega Mega Driven!

KYSY TÄTÄ HUIPPUTARJOUSTA OMALTA SEGA-KAUPPIAALTASI!

Tämän upean lisävarusteen voit myös tilata postitse edullisesti:

AP GAME HOUSE OY
osoitteet: Rongankatu 5, 33100 TAMPERE Puh 931-223 1333
Eerikinkatu 17, 20100 TURKU Puh. 921-251 5690
Peltolantie 2, 01300 VANTAA Puh. 90-873 3691
Suokatu 30, 70110 KUOPIO Puh. 971-580 0560

Hintaan lisätään käsittelykulut 40.-.

Maahantuoja

BRIO®

Ystävämme Shigeru

Nro 11
SUPER POWER
1995

On ystäviä, jotka eivät milloinkaan jätä pulaan. Sellaisia ystäviä, joiden voi luottaa olevan paikalla, kun heitä eniten tarvitsee. Idolit ovat jotain aivan muuta. Ystäviä saattaa joutua odottelemaan pitkänkin aikaa, mutta he eivät milloinkaan tuota pettymystä.

Shigeru Miyamoto ja Yoshi's Island on hyvä esimerkki. Olemme odottaneet Super Mario Worldin seuraajaa jo viisi vuotta. Joskus olemme jo epäilleet, tuleeko sellaista lainkaan, mutta heti kun kuulimme kakkososan olevan tekeillä, epäilykset hälvenivät. Pystyi jo etukäteen kuvittelemaan, millaista Yoshi's Islandin pelaaminen tulisi olemaan. Näki suorastaan sielunsa silmillä, kuinka sitä vain istuisi TV:n edessä ja olisi onnellinen. Tuntuu siltä, kuin tuntisi herra Miyamoton henkilökohtaisesti – kuin hän olisi uskottu ystävä, joka ei milloinkaan petä.

Kukaan muu ei uskaltaisi tehdä sellaisia ratkaisuja, joita Shigeru on Yoshin saaressa tehnyt. Kukaan muu ottaisi sellaista riskiä, että jättäisi käyttämättä viimeisimmät grafiikkatekniikat. Kukaan muu ei uskaltaisi ottaa Mariota pois pääosasta ja korvata tätä Yoshilla. Kukaan muu ei uskaltaisi luoda jotain täysin uutta. Shigeru uskaltaa, eikä hän tunnu milloinkaan astuvan harhaan. Luotamme hänen kykyynsä tehdä Super Mario RPG:stä kaikkien aikojen paras roolipeli. Luotamme myös siihen, että huippupelien sarja jatkuu vielä senkin jälkeen.

Sillä ei ole mitään merkitystä, että hänen väitetään tekevän pelejä pelkästä rahanhimosta. Tai että hän olisi diiva, joka tekee pelejä vain todistaakseen paremmuutensa. Meistä tuntuu siltä, että hän tekee pelejä vain meidän vuoksemme. Hän on ystävämme, joka ei milloinkaan petä.

terveisin toimitus

ILMESTYY
11 kertaa vuodessa

JULKAISIJA
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

TOIMITUS
Marjaana Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Tommi Penttilä,
Niko Airaksinen,
Minna Ritoluoma

AVUSTAJAT
Tobias Bjärneby,
John Carling,
TinTin,
Martin Johansson,
Mats Lundgren,
Lovisa Lundström,
Martin Rundkvist,
Johan Sterner,
Patrick Söderlund,
Robert Weichbrodt

AUKTORITEETIT
Tohtori WIILI,
Dr. dr. fk. von
Spitzenspieler

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin), mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

TILAAJAPALVELU
puh. 931 – 243 8300

ILMOITUSMYYNTI
Pirkko Raivio
puh. 931 – 243 8777
fax. 931 – 243 8287

PAINOPAIKKA
Algraphics Oy /
Tampereen Arpatehdas,
Tampere, Finland 1995
ISSN 1237 – 1319

Material translated or reproduced from SuperPlay are © 1995 Future Publishing Ltd, England. All rigths reserved. "Super Mario Bros", "Super NES","NES" & "Game Boy" are trademarks of NOA, Inc. All trademarks and copyrights are recognized

Sisältö

SUPER POWER 11/95

6 Uutiset
Yksinoikeudella tarinaa Mortal Kombat 3 Ultimatesta! Reportaasi ECTS-messuilta ja paljon muita uutisia.

10 Sega iskee takaisin
PlayStation on julkaistu ennenkuulumattoman kohun saattelemana. Sega ei aio jäädä seisoskelemaan tumput suorana...

12 RPG
Neljä sivua kuumaa roolipeliasiaa kylmään talveen. Kaksi sivuista on omistettu Shigeru Miyamoton ja Squaren rakkaustarinalle.

16 Kolikkopeliuutiset
Tonnikaupalla uutuuksia Segalta ja Namcolta japanilaisilla kolikkopelikonemessuilla.

18 Ennakkosilmäys
Tiukkaa asiaa peleistä Ridge Racer Revolution, Mega Man X3, Fighting Eleven, Resident Evil, Final Fight 3, Golden Axe - the Duel, jne.

62 Manga Mania
Martti-san kertoo idolistaan Akira Toriyamasta.

61 Final Fantasy Forum
Topin uusin projekti on saanut heti asiantuntevan lukijakuntansa. Tarina jatkuu Squaren mestariteoksen merkeissä.

54 Theme Park-guide
Kuinka rakentaa oma Linnanmäki.

NINTENDO

SNES

Doom	46
Earthbound	40
Mortal Kombat 3	31
NHL '96	34
Yoshi's Island	24

GAME BOY

Centipede/Millipede	43
Mickey Mouse	44

SEGA

SATURN

Bug	36
Virtua Fighter Remix	42
Virtual Hydlide	52

MEGA DRIVE

Comix Zone	38
Marsupilami	50
Micro Machines '96	53
Mortal Kombat 3	31
NHL '96	34

SONY

PLAYSTATION

3D Lemmings	45
Discworld	48
Mortal Kombat 3	31
Tekken	28

Mortal Mania

Mortal Kombat 3 konsoliversiona on vasta nähnyt päivänvalon, mutta jo nyt on tulossa uusi kolikkopeli. Mortal Kombat 3 Ultimate julkaistaan Amerikassa ennen joulua, ja tänne sitä voi odotella tammikuun loppupuolella.

Uudessa versiossa Scorpio on palannut yhdessä Kitanan, Reptilen Jaden ja ainakin kahden piilotetun hahmon kanssa. Toinen kätketyistä taistelijoista voi olla Mileena.

Kaikki uudet/vanhat tekijät taistelevat uusien taustojen edessä, monia heidän spesiaaleistaan ja lopetuksistaan on uudistettu.

Uutta on myös Tournament Kombat Mode, jonka avulla voi järjestää 15 pelaajan MK3-kisat. Ultimate-versiossa on nelinpelikin mahdollista Tag Team -tyyliin.

VAISUT MESSUT

Euroopan suurimmat pelimessut, ECTS, pidettiin Lontoossa 11. - 13. syyskuuta, ja tietenkin Super Power oli paikalla nuuskimassa uusia tuulia. Valitettavasti vain melkein kaikki pelit oli esitelty jo E3-messuilla keväällä, joten mitään isompia yllätyksiä ei vastaan tullut.

Tavalliseen tapaansa PlayStation keräsi osakseen eniten huomiota, ja Psygnosiksella oli eniten pelejä koko messuilla. Paljoa muuta raportoitavaa ei sitten olekaan, paitsi että jalkapallopelit ovat erityisen suosittuja Englannissa (yllätys, yllätys), jossa Konamin International Superstar Soccer on myynyt vuodessa puoli miljoonaa kappaletta.

Odotettavissa on siis paljon uusia jalitsupelejä. Saimme myös tietää, että 3DO:t käyvät niin heikosti kaupaksi, että amerikkalainen yhtiö julkaisee konekaupan kylkiäiseksi pornopelin, ja että EA, Virgin ja Acclaim ovat Euroopassa suurimmat konsolipelien tuottajat. Messuilla kävi myös selväksi se, että Martti-sanin Manga-mania on aikaansa edellä. Euroopassa vasta aletaan heräillä Mangakuumeeseen.

Sega laskee hintojaan

Sonyn onnistuneen PlayStation -julkaisun vanavedessä Segan on ollut pakko laskea Saturnin hintaa roimasti. Amerikassa koneen ilman peliä saa hintaan 299 dollaria, mikä on sama hinta kuin pahimmalla kilpailijalla Sonyn PlayStationilla. Virtua Fighter Remixin kanssa Saturn lähtee kotiin 349 dollarilla. Miten hintojen muutokset vaikuttavat täällä Suomessa, siitä ei ole vielä tietoa. Kun PlayStationiin ostaa muistikortin ja pelin, niin aletaan päästä aika lähelle Saturnin hintaa. Sota on siis alkanut kunnolla. Lopputulos siis ratkaistaan pelien paremmuudella, juuri niin kuin olemme toivoneetkin.

Acclaim laajenee

Acclaim kasvaa kohisten ostettuaan Probe Entertainment ja Sculptured Software -yhtiöt. Tarkoituksena on kuulemma julkaista odotettua enemmän pelejä ensi vuonna. Uusia ohjelmoijaporukoita on tarkoitus käyttää enimmäkseen Williamsin kolikkopelien käännöksiin, mutta pari uuttakin nimikettä pitäisi ensi vuoden alussa ilmestyä. Sekä Probe että Sculptured ovat tunnettuja SNES- ja Mega-versioistaan sellaisista klassikoista kuin Super Star Wars, Batman Forever, Terminator 2, Bart's Nightmare, Alien 3 ja kaikki kolme Mortal Kombat -peliä.

Virgin kasvaa

Myös Virgin kasvaa ostettuaan englannin (ja ilmeisesti myös euroopan) oikeudet Capcomin ja JVC:n tuleviin PlayStation- ja Saturn-peleihin. Diiliin kuuluu sellaisia pelejä kuten Dark Stalkers, Street Fighter Legends ja Victory Boxing, jotka kaikki julkaistaan tämän vuoden lopulla ja ensi vuoden alussa.

Laguna haluaa palan kakusta

Samaan aikaan kun Virgin neuvottelee 32-bittisten pelien oikeuksista, niin saksalainen Laguna, yhteistyössä englantilaisen Marubenin ja ranskalaisen Ludimedian kanssa, on onnistunut nappaamaan kaikki Capcomin tulevat SNES-pelit. Näyttää siltä, että he tulevat julkaisemaan monia mielenkiintoisia pelejä suurimmassa osassa Eurooppaa (kuuluuko Suomi siihen osaan, se jää nähtäväksi) vuodenvaihteessa. Miltä kuulostavat sellaiset pelit, kuten Breath of Fire 2, Marvel Super Heroes, Final Fight 3 ja Mega Man X2?

Virtua Fighter NeoGeolle?

Japanilaisen Nihon Keizai Shimbun -lehden mukaan Sega ja SNK aikovat 'vaihtaa' 32-bittisiä pelejään. Se tarkoittaisi sitä, että tulevaisuudessa näkisimme Virtua Fighterin ja Daytonan NeoGeo -versiot sekä Samurai Showdown- ja Fatal Fury 3 -pelit Saturnille. Pelijätit tapaavat tammikuussa päättääkseen, mitkä pelit käännetään. Huhutaan myös siitä, että SNK tekisi kaksiulotteisen tappelupelin, jossa käytetään Virtua Fighterin hahmoja.

Yoshi's Island käy kaupaksi

Ei ollut täysin odottamatonta, että Super Mario Worldin seuraaja kävisi kaupaksi kotimaassaan, mutta edes Nintendon päämajassa osattu arvata, millaisen suurmenestyksen he julkaisivat. 1.5 miljoonaa kasettia alle kuukaudessa tarkoittaa sitä, että uutuus painii jo samassa sarjassa edeltäjänsä kanssa, jota myytiin 3.4 miljoonaa kappaletta Japanissa viisi vuotta sitten. NOA:n suurin menestys Killer Instinct myy myös paremmin kuin Donkey Kong Country viime syksynä.

Sony panostaa imagoon

Sony panostaa reilusti imagoon markkinoinnissaan ja on päättänyt tehdä kaikkensa, jotta PlayStation huomattaisiin oikeissa paikoissa. Aikaisemmin tänä vuonna Sony sponsoroi The Face -muotiraamatun klubiopasta. Sittemmin uteliaat kuvaajat saivat napsia kuvia Blur-yhtyeestä PlayStationia pelaamassa Top of the Pops -shown alkua odotellessaan.

Virginin NU64-debyytti

Varmistamattomien tietojen mukaan Virginin Ultra 64 -debyytti tulee olemaan ongelmapeli! Ei siis toimintaa eikä tappelua siltäkään suunnalta. Pelin nimi tulee ilmeisesti olemaan STACKER, ja sen pitäisi olla valmis ja bugiton USA:n markkinoille julkaistavaksi joskus keväällä.

Namcon remix

Nostalgisten kolikkopelifanaatikkojen napinaan kyllästyneenä Namco julkaisee remixit joistakin vanhoista kolikkopeleistään PlayStationille. Japanissa julkaistaan kolme remixiä ja USA:ssa ainakin yksi, joten ehkä Eurooppaankin saadaan maistiaisia. Muuten Namco on täydessä työn touhussa kakkos-Tekkenin, Cyber Cyclesin, Soul Edgen ja Tale Phantasia-RPG:n parissa. Uutuudeet julkaistaan sonyn tykkikoneelle vuodenvaihteessa.

Segan huvipuistot

Sega satsaa ankarasti kolikkopelihalleihin ympäri maailmaa, ja aikoo yhdessä MCA:n ja Dreamworks SG:n kanssa avata niitä sata lisää Amerikassa vuoteen 2000 mennessä. Se tarkoittaa kolikkopelien määrän kaksinkertaistumista. Eurooppa alkaatejä yhä suuremmassa määrin. Toistaiseksi Segalla on Englannissa kahdeksan ja Ranskassa kolme kolikkopelihallia, ja lisää on suunnitteilla.

Capcom kohti parempia aikoja

Capcomin vaikeuksista kertovien uutisten jälkeen yhtiö on tehnyt kaikkensa kääntääkseen laskusuuntansa. PlayStationille ilmestyvä seikkailu Resident Evil näyttääkin lupaavalta (lisää pelistä Ennakkosilmäys-sivuilla). Kolikkopelaajien luottamusta haetaan puolestaan julkaisemalla Takaran kanssa Toshinden 2.

UUTISET

Internetissä alkutalven viimat eivät tunnu. Kuvaruudun hehkussa surffaillessa ei villasukkia tarvita. Hyvä webbiselaaja riittää tekemään dataverkkoseikkailusta nautinnon.

Ja pirun nopea modeemi tietenkin. Kuulitteko muuten siitä sekopäisestä japanilaisesta, joka yritti syyskuussa lähettää postia kaikille Internetiin kytkeytyneille? Koko verkko oli lähellä totaalista kaatumista, ja jälkivaikutukset tuntuivat vielä monta päivää. Postia 30 miljoonalle ihmiselle... ajatelkaapa sitä, kun postiluukusta tulvivat mainokset siirtyvät verkkoon...

Joskus webbisivuistakin tulee vähän liian suosittuja. Mikään ei ole niin harmittavaa, kuin ruutuun ilmestyvä laatikko: "Connection refused by host. Try again later." Yksi sellainen sivu löytyy Intelligent Gamer Onlinen osoitteesta <http://igonline.escape.com>. IGO tasapainoilee jossain lehden ja vinkkisivun välimaastossa. IGO:n toimituksen jäsenten suhteiden takia lehti on aina visiitin arvoinen, vaikka sitten vain uutisten takia. Heidän uutisensa ovat luotettavien uutisten maineessa, ja lehteä lainataan monessa painetussakin julkaisussa. IGO kirjoittaa tärkeimmistä peliformaateista, eli Sonysta, Nintendosta, Segasta, 3DO:sta, Atarista, PC:stä, Macistä ja kolikkokoneista. Mielenkiintoisin osuus lehdessä on "Pronto News", josta voi lukea kuumimmat uutiset ilman prameita muotoiluja.

Lokakuussa IGO:n sivuilta löytyi seuraavanlaista tekstiä: Kovin uutinen on se, että Sega aikoo kääntää pelinsä myös PC-versioina. Nintendo puolestaan ei saa Virtual Boyta kaupaksi (VB:stä tarinaa osastossa "Feature reviews and Previews". Virgin on julkistanut ensimmäisen U64-pelinsä. "Feature News" -osastossa paljastetaan ensimmäiset kuvat Squaren kolmesta uudesta pelistä, kerrotaan Segan Fighting Vipersista ja kommentoidaan PlayStationin julkaisua ja myyntiä Kanadassa. Osastolta löytyy myös artikkeli siitä, miltä Ultran ohjain loppujen lopuksi tulee näyttämään (perustuen IGO:n saamiin teknisiin tietoihin). "News Update" kertoo siitä, mitä on odotettavissa japanilaisilta JAMMA -kolikkopelimessuilta. Kokonainen sivu on omistettu tuleville pelijulkaisuille, kaikille konemerkeille, ja tietenkin peliarvosteluille on oma osastonsa. "Features Review" -osaston suurin tila oli varattu uuden Yoshi's Island -pelin arvostelulle, jossa käsiteltiin sisältöä, pelituntumaa ja pelin teknisiä puolia. Useimmat lukijat ovat varmaankin arvanneet, että IGO:n sivut ovat harvinaisen laadukkaita. Vaikka IGO on ollut olemassa vasta lyhyen aikaa, niin sen suosio kasvanut jo eksponentiaalisiin mittoihin. Kannattaa käydä vilkaisemassa, ennen kuin keksitään joku keino ottaa maksu siitä, mikä on nyt vielä ilmaista.

Usenetiä ei voi väittää aivan yhtä luotettavaksi. Uutisryhmistä löytyy ainakin yhtä paljon paskapuhetta kuin mielenkiintoisiakin tietoja, jollei enemmänkin. Suurin keskustelunaihe on ollut USA:ssa julkaistu Chrono Trigger (CT). Jos lukee kaikki artikkelit, niin saa aika hyvän kuvan pelistä. Muutama GameGenie -koodi Chrono Triggeriin päättyy varoitukseen: "jos käytät koodia, et voi tallettaa peliä." Ongelma juontaa juurensa pelin valmistajan hienosta ja raivostuttavasta turvallisuuspiiristä. Jos ostat CT:n, tai jonkun muun 32 Mbitin pelin jossa on tallennustoiminto, niin tarkista millaisen adapterin tarvitset. Action Replay kakkoseni onnistui pyörittämään peliä PAL-standardissa, mutta tallennus ei toiminut! Kokeile kaupassa, ennen kuin ostat!

Kun nyt tuli puheeksi RPG uutisryhmissä: on nimittäin tullut tilaisuus ottaa osaa "oikeaan" roolipeliin (tuuliin MUD), jossa tapahtumat riippuvat osanottajien ratkaisuista. Kannattaa tutkia uutisryhmä <alt.games.final-fantasy.rpg>. Webin paras sivu on "FF3 On-line RPG Home Page" osoitteessa <http://www.mbhs.edu/~achurch/ff3rpg/>, josta löytyy lisää ohjeita.

Hämmästyttävän harvat pelitalot näkyvät uutisryhmissä. harvoja poikkeuksia on Square, joka on kommentoinut epäiltyjä bugeja peleissään ja muuta sellaista. Mutta ei ole epäilystäkään siitä, etteikö jokainen pelinvalmistaja lukisi usenetin keskustelut hyvinkin tarkkaan. Usenetin ahkerin hyödyntäjä on Konami. Yhtiö on selvästikin ymmärtänyt, miten verkkoa voi käyttää. Usenetissä heillä on ollut pari kilpailua ja kotisivunsa osoite. Sivu löytyy osoitteesta <http://www.konami.com>. Paitsi tietoja peleistään, he tarjoavat myös työpaikkoja. Ohjelmointitaitoisilla ja äänisuunnittelijoilla on tilaisuus päästä tekemään pelejä PlayStationille, Saturnille, Ultra 64:lle ja kolikkokoneille.
Niille verikärsille, joille pelkkä Mortal Kombat -elokuva ei riitä, on tarjolla pirteä sivu osoitteessa <http://www.mortalkombat.com/>. Osoitteen kirjoittamiseen ei kannata kuitenkaan käyttää karatepotkuja.

Ai niin, Japanissa Squarekin etsii työntekijöitä. Muuten heidän sivunsa osoitteessa <http://www.spin.ad.jp/square/> käsittelee muiden muassa Front Missionin jatko-osaa Gun Hazard, joka julkaistaan pian.
Siinä snail-mail uutisia. E-mail tulee toimitukselle osoitteella: aktope@uta.fi.

Parhaat Pelit

Toimituksen tämänhetkiset suosikit.

TOPI

YOSHI'S ISLAND - SNES
Shigeru Miyamoto rules!

FIGHTING ELEVEN - SNES
Miten jalkapallo voi olla näin hauskaa?

SECRET OF MANA 2 - SNES
Chrono Triggerin voittaja?

SEGA RALLY - SATURN
Varvaa Daytonan kierroksella.

FINAL FANTASY III - SNES
Edelleen Squaren paras peli.

NIKO

TEKKEN - PLAYSTATION
Verta parketille!

YOSHI'S ISLAND - SNES
Mario on aina Mario.

VIRTUA FIGTHER REMIX - SATURN
Paras versio VeeÄffästä.

MORTAL KOMBAT 3 - SNES/MEGA
Tässä kuussa on mennyt paljon adrenaliinia...

CENTIPEDE/MILLIPEDE - GB
Onhan se kamala, mutta retro on poikaa!

TOMMI

WIPEOUT - PLAYSTATION
Cybersled mun pyllyni.

YOSHI'S ISLAND - SNES
Rankin dinosaurus sitten Jurassic Parkin Tyrannosaurusten.

SECRET OF MANA 2 - SNES
RPG:n mallia muillekin.

TEKKEN - PLAYSTATION
Uusi sukupolvi potkii nivusille.

LOADED - PLAYSTATION
Pang! You're dogmeat, stranger!

PlayStationilla menee lujaa

PlayStationin aktiivinen markkinointikampanja näyttää tuottavan tulosta. USA:ssa ja Euroopassa ensimmäisten kuukausien myyntiluvut näyttävät 32-bittistä myydyn suunnilleen puoli miljoonaa kappaletta. Innostunut vastaanotto läntisellä pallonpuoliskolla kalpenee kuitenkin Japanin pelikonemarkkinoiden rinnalla, jossa koneen kokonaismyynniksi arvioidaan jouluun mennessä noin kaksi miljoonaa kappaletta!

loka- / marraskuu '95

UUDET PELIT

Tähän listaan on koottu kaikki viime aikoina Pohjoismaissa julkaistut ja lähiaikoina julkaistavat pelit. Kaikille koneille!
Ne, joita suosittelemme, on merkitty plussalla, ja ne joista varoitamme miinuksella.

NIMI:	JULKAISIJA:	LUONNE:	AIKA:	
Super NES				
Killer Instinct	Nintendo	Beat 'em up	syys	+
Batman Forever	Acclaim	Toiminta	syys	
Foreman For Real	Acclaim	Urheilu	syys	-
Demolition Man	Acclaim	Toiminta	syys	
Asterix & Obelix	Infogrames	Tasoloikka	syys	-
Super Mario World 2 Yoshi's Island	Nintendo	Tasoloikka	loka	+
NHL '96	EA	Urheilu	loka	
Doom	Ocean	Toiminta	loka	
The Mask	THQ	Tasoloikka	loka	
Mortal Kombat 3	Acclaim	Beat 'em up	loka	+
World Masters Golf	Virgin	Urheilu	marras	
FIFA '96	EA	Urheilu	marras	
NBA Live '96	EA	Urheilu	marras	
Theme Park	Ocean	Strategia	marras	+
Game Boy				
PGA European Tour Golf	THQ	Urheilu	syys	
NHL '95	THQ	Urheilu	syys	
Batman Forever	Acclaim	Toiminta	syys	
Foreman For Real	Acclaim	Urheilu	syys	
Asteroids/Missile Command	Nintendo	Kult	loka	
Earthworm Jim	Virgin	Tasoloikka	marras	
Mickey Mouse	Nintendo	Tasoloikka	marras	
Street Fighter II	Nintendo	Beat 'em up	marras	
Centipede/Millipede	Nintendo	Kult	marras	-
FIFA '96	THQ	Urheilu	marras	
Mega Drive				
Light Crusader	Sega	RPG	syys	+
NHL '96	EA	Urheilu	syys	+
Batman Forever	Acclaim	Toiminta	syys	
Comix Zone	Sega	Toiminta	loka	
Marsupilami	Sega	Pussel	loka	
Micro Machines '96	Codemasters	Racing	loka	
FIFA '96	EA	Urheilu	marras	

NIMI:	JULKAISIJA:	LUONNE:	AIKA:	
NBA Live '96	EA	Urheilu	marras	
John Madden '96	EA	Urheilu	marras	
Vectorman	Sega	Tasoloikka	marras	
Phantasy Star IV	Sega	RPG	marras	+
Mega CD				
Surgical Strike	Sega	Toiminta	syys	
Another World 2		Seikkailu	marras	
Links		Urheilu	marras	
32X				
Virtua Fighter	Sega	Beat'em up	marras	+
Kolibri	Sega	Seikkailu	marras	
Saturn				
Panzer Dragoon	Sega	Shoot'em up	elo	+
Pebble Beach Golf	Sega	Urheilu	elo	
NBA Jam – Tournament Edition	Acclaim	Urheilu	syys	
Bug	Sega	Tasoloikka	syys	
Vritual Hydlide		RPG	syys	-
Virtua Fighter Remix	Sega	Beat'em up	loka	+
Myst		Seikkailu	loka	
Clockwork Knight	Sega	Tasoloikka	loka	
Sim City 2000	Sega	Strategia	marras	
Mansions of Hidden Souls			marras	
Rayman	UBI	Tasoloikka	marras	
Theme Park	EA	Strategia	marras	+
World Series Baseball	Sega	Urheilu	marras	
PlayStation				
Ridge Racer	Namco	Racing	syys	+
Toshinden	Takara	Beat 'em up	syys	
Wipeout	Psygnosis	Racing	syys	+
Rapid Reload	Sony	Shoot 'em up	syys	
Kileak - the Blood	Sony	Toiminta	symarrasa	
Storm	Psygnosis	Toiminta	syys	
Street Fighter – the Movie	Acclaim	Beat 'em up	syys	
NBA Jam – Tournament Edition	Acclaim	Urheilu	syys	
3D Lemmings	Psygnosis	Pussel	loka	
Air Combat	Namco	Toiminta	loka	
NovaStorm	Psygnosis	Toiminta	loka	
Discworld	Psygnosis	Seikkailu	loka	
Rayman	UBI	Tasoloikka	loka	
Destruction Derby	Psygnosis	Racing	loka	
Tekken	Namco	Beat 'em	24. 11.	+
Mortal Kombat 3	Sony	Beat 'em	8. 12.	+
Theme Park	EA	Strategia	?	+
PGA Tour Golf '96	EA	Urheilu	?	
Viewpoint Enhanced	EA	Shoot 'em up	?	
Shockwave Assault	EA		?	

Lista on saatettu ajan tasalle 17. 10. 1995. Maahantuojien suunnitelmat saattavat muuttua hyvinkin lyhyellä varoitusajalla.

EGA ISKEE TAKAISIN

Sonyn PlayStation on saanut julkaisunsa myötä enemmän palstatilaa maailman pelilehdistössä kuin mikään muu konsoli. Segan onkin ollut pakko laskea Saturnin hintaa ja tehdä sille erittäin upeampia pelejä.

Viime numerossa kerroimme Segan elokuun loppupuolella USA:ssa pitämistä pelipäivistä. Pelipäivillä julkistetut pelit alkavat olla valmiita, ja Sega on laskenut Saturnin hintaa koko maailmassa. Unohtaa ei sovi kannettavaa Megaa, Nomadia. Myös kolikkopelien tulevaisuus näyttää kirkkaammalta kuin pitkiin aikoihin. Seuraavat kuukaudet lupaavat Sega-pelaajille paljon.

Saturn

Saturnin hinnanalennuksen pitäisi tehdä siitä huomattavasti nykyistä mielenkiintoisemman kuluttajien kannalta. 32-bittiselle tulee ensi talven aikana myös joitakin huippupelejä, tässä niistä alustava lista:

Sega Rally

Sitä ei kukaan voine kieltää, etteikö Segan AM3-osasto olisi tehnyt loistavaa työtä klassisen Daytona USA:n seuraajan kanssa. Sega Rally on niin lähellä täydellistä rallipeliä, kuin tämän päivän tekniikalla on yleensä mahdollista saada aikaan. Se toimii olohuoneissa paljon Daytonaa paremmin, varsinkin koska siitä löytyy enemmän ratoja. Segan ohjelmoijat ovat keksineet paljon uusia jippoja sitten Daytonan, ja lopputulos on edeltäjäänsä hienompi ja sulavampi. Ruudulle piirtyvien polygonien määrä on kasvanut taustakuvien rullatessa eteenpäin ainakin samalla nopeudella kuin ennenkin.

Sega of Japan on suunnitellut julkaisevansa rallipelinsä kotimaassaan jo jouluksi, mutta me gaijinit saamme odottaa sitä kevättalvelle asti.

Virtua Fighter 2

Virtua Fighter oli huippupeli, ja Remix paransi vielä siitäkin. Maailma ei ole kuitenkaan nähnyt vielä mitään. Vasta Virtua Fighter 2 tulee näyttämään, mistä Saturnissa oikein on kyse. Segan japanin päämajasta julkistetut still-kuvat lupaavat paljon. Segan euroopan konttorissa pääsi kuitenkin näkemään enemmän. Vaikka kyseessä olikin vain sarja ennalta ohjelmoituja taistelukohtauksia, niin ne riittivät vakuuttamaan pelin erinomaisuudesta.

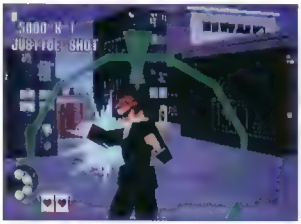
Virtua Fighter 2 on todellakin kaksi kertaa niin hyvä kuin edeltäjänsä, sekä grafiikkansa että pelattavuutensa osalta. Tekken tulee saamaan kovan kilpailijan.

Aiemmin kaikki tietolähteet vakuuttivat, että peli ei ehdi myyntiin tämän vuoden puolella edes Japanissa, mutta JAMMAssa vahvistettiin Segan ehtineen paljon pitemmälle, kuin alkuperäisen kanssa samaan aikaan viime vuonna. VF2 julkaistaan marraskuussa. Bugisena – aivan varmasti – mutta kuitenkin. Japanin markkinoille peliä siis luultavastikin saadaan jo jouluksi. PAL-versiota voidaan odotella ensi vuoden ensimmäisellä neljänneksellä.

Virtua Cop

Virtua Cop tulee tuomaan pirullisen valopistoolipeli-konseptin koteihin jälleen kerran. Kolikkopelihalleissa idea vielä toimii, mutta olohuoneissa se ei ole saanut suurempaa innostusta aikaan sitten NES:n Duck Huntin, jota pelattiin Zapper-pistoolilla. Ideaa ei ole vuosien varrella kummemmin jalostettu, mita nyt grafiikoiden osalta.

Mutta kuten sanottu, Saturnin Virtua Cop Stunner-pistoolin kanssa tulee muuttamaan tilanteen. Japanissa peli julkaistaan nainä päivinä, mutta Eurooppa saa tavalliseen tapaan odottaa ensi vuoden puolelle.

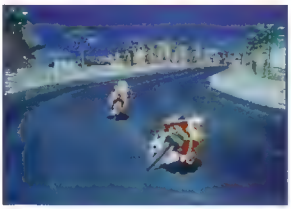


Virtua Hang On

Jatko-osa todelliselle Sega-klassikolle. Kolikkopeli Hang On, sittemmin Master System -konsolistakin löytynyt, on ehkä kaikkein tunnetuin kilpa-ajopeli Out Runin jälkeen. Vuosien kuluttua Sega on vihdoin päättänyt julkaista sille jatkoa. Toistaiseksi ei tiedetä, onko Yu Suzuki (mies Virtua Racingin ja Daytona USA:n kolikkopeliversioiden takana) mukana projektissa, mutta jos Sega onnistuu miksaamaan kolikkopelin tunnelman nykyajan graafisiin tehoihin, niin Virtua Hang On saattaa hyvinkin olla kilpa-ajopelien ykköskastia. Toivotaan parasta.

Nomad

Täysin tyhjästä tuntuu Sega vetäneen Nomadin, kannettavan Mega Driven 3.25" näytöllä varustettuna. Tata lukiessanne konetta löytyy jo joistakin harvoista ja valikoiduista amerikkalaisista pelikaupoista. Ulkonäöltä uusi kone muistuttaa paljon Game Gear -laitetta, ollen kuitenkin paksumpi ja useammilla napeilla siunattu. Sen voi myös kytkeä televisioon, jolloin se toimii tavallisena Mega Drivena. Kaikki Segan 16-bittiset kasetit toimivat uutuudessa moitteettomasti, ongelmaksi tuleekin lähinnä patterien kulutus.



Kuusi patteria antaa peliaikaa noin kolme tuntia, joten kannattaneekin hankkia saman tien laturi ja akkuja, jotka pitemmän päälle tulevat varmasti halvemmiksi kuin uusien alkaalien jatkuva ostaminen. Toistaiseksi kukaan ei ole mainnut mitään Nomadin eurooppanjulkaisusta, mutta arvelisimme senkin tapahtuvan joskus ensi vuoden puolella.

Kolikkopelit

Sega ei tietenkään luovu voimakkaimmasta markkina-alueestaan. Japanilaisilla JAMMA-messuilla esiteltiin monta lupaavaa kolikkopeliä. Plärää sivuille 16 - 17, niin voit lukea lisää peleistä Manx TT, Fighting Vipers ja Sky Target.

RPG

Neljä sivua silkkaa roolipeliasiaa! Vihdoinkin hyviä uutisia roolipelirintamalta. Näyttää tulevan erinomainen RPG-talvi.

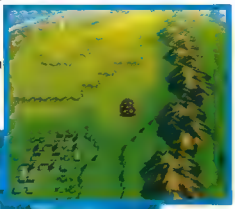
Earthboundin euroopanjulkaisun peruuttamisen aiheuttaman pettymyksen jälkeen näyttää siltä, että sen sijaan saamme Squaren Secret of Evermoren. Sen pitäisi tulla vuodenvaihteessa, ja rehellisesti sanottuna, vaikka mieluummin olisimmekin halunneet Chrono Triggerin tai Mana kakkosen, SoE on selvästi parempi kuin Nintendon oma amerikkalais-RPG.

Toinen hyvä uutinen on se, että Nobuo Uematsu ei olekaan luopunut urastaan pelimusiikin tekijänä. Hän on vain pitänyt hieman lomaa Final Fantasy VI:n jälkeen. Nobuon uusin projekti on Front Mission – Gun Hazard, josta lisää alempana tällä sivulla. Uematsu-san on tietenkin myös itseoikeutettu Final Fantasy VII:n hittien kynäilijä.

Creation of Heaven & Earth

SNES • Enix • 32 MBit

Dragon Quest VI:tta odotellessa (se julkaistaneen siis vihdoinkin joulukuussa) saamme Enixiltä jälleen uuden kilpailijan Squaren Secret of Mana 2:lle. Toisin kuin aikaisemmista tiedoista voisi luulla, Creation of Heaven & Earth -pelillä ei ole mitään tekemistä Mystic Ark -seikkailun kanssa. CoHE on täysin uusi toiminta-RPG pelitalolta Quintet, ja seikkailu julkaistaan marraskuun puolessa välissä. Monet pelin perusideoista on napattu Enixin aiemmista tuotoksista, kuten Soul Blazer ja Illusion of Time, mutta Creation on suurempi, kauniimpi ja parempi kuin mikään heidän aiemmista julkaisuistaan. Koska suurin osa Quintetin peleistä päätyy länsimaissakin julkaistuiksi, niin voi hyvällä syyllä odottaa CoH&Enkin julkaisua.



MADE IN JAPAN

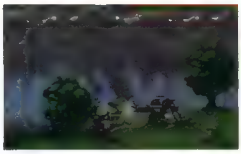
Squaren ja Enixin välinen sota jatkuu sellaisilla nimikkeillä kuin Secret of Mana 2, Super Mario RPG, Front Mission II ja Romancing Saga 3. Kun Ultralle ilmestyy vielä Final Fantasy VII, niin Square on vahvasti voitolla. Ei pidä kuitenkaan unohtaa, että Enix julkaisee Dragon Quest VI:n joulukuussa ja että heilläkin on Ultra 64 -peleiä työnalla.

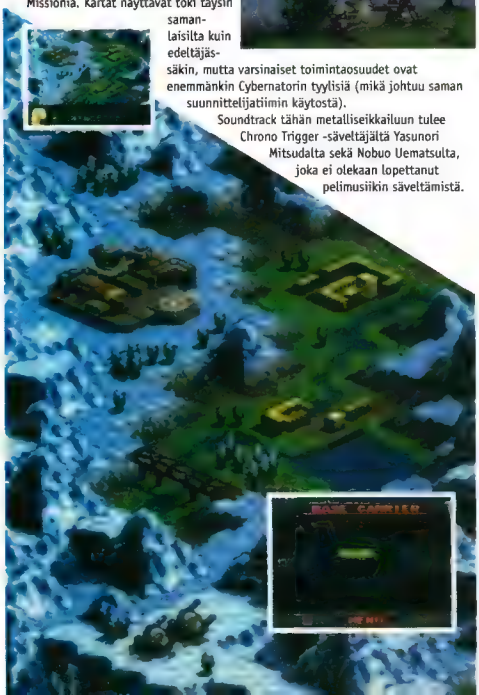
Front Mission - Gun Hazard

SNES • Square • 24 MBit

Nimestään huolimatta sivuttaisvierittävä seikkailu Gun Hazard ei juurikaan muistuta huomattavasti strategiapitoisempaa alkuperäistä Front Missionia. Kartat näyttävät toki täysin samanlaisilta kuin edeltäjässäkin, mutta varsinaiset toimintaosuudet ovat enemmänkin Cybernatorin tyylisiä (mikä johtuu saman suunnittelijatiimin käytöstä).

Soundtrack tähän metalliseikkailuun tulee Chrono Trigger -säveltäjältä Yasunori Mitsudalta sekä Nobuo Uematsulta, joka ei olekaan lopettanut pelimusiikin säveltämistä.





Beyond the Beyond

PLAYSTATION • SONY • CD

Nyt kun on käynyt selväksi, että Arc the Lad ei ollut odotusten arvoinen, niin on Sonyn oman Beyond the Beyond -seikkailun vuoro yrittää saada japanilaiset roolipelifanaatikot kiinnostumaan PlayStationista. Pelin tekijät (Camelot) näkivät jo kauan sitten, että he eivät pystyisi vastaamaan Arcin audiovisuaaliseen laatuun, joten he päättivät panostaa enemmän seikkailun vaihtelevuuteen, hyvään ohjaukseen ja mielenkiintoisiin hahmoihin. Kun muistaa, kuinka vahän grafiikka loppujen lopuksi merkitsee Squaren ja Enixin peleissä, niin Camelotin poppoo saattaa jopa onnistua. Lopputulosta pääsemme arvostelemaan sen ilmestyessä Japanissa talvella.

Riglord Saga

SATURN • SEGA • CD

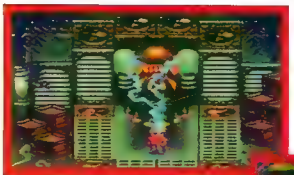
Japanissa Riglord Saga on jäänyt melkoisesti Legend of Thorin ja Shining Wisdomin saaman huomion varjoon. Syystäkin, sillä peli ei ole mitenkään erityisen näyttävä. Tähän mennessä julkaistut kolmiulotteiset roolipelit, Riglord Saga mukaanluettuna, vaikuttavat aivan liian typeriltä parkkiintuneita roolipelaajia kiinnostaakseen. Toivottavasti se tajutaan Segallakin, jotta saisimme Virtual Hydlide -tyyppisten pelien sijaan Thor- ja Wisdom-käännökset.

RPG AMERIKASSA

Yskaks Luflan ja Breath of Firen jatko-osista on valettu tyyten, eikä kukaan tunnu tietävän, milloin ne julkaistaan USA:ssa. Squarella ollaan tavalliseen tapaan työn touhussa, ja pari kuukautta Chrono Triggerin jälkeen ilmestyy heidän ensimmäinen USA:ssa kehitetty RPG:nsä.

Secret of Evermore

SNES • SQUARE USA • 24 MBIT



Puolen vuoden viivytyksen jälkeen Secret of Evermore on vihdoin valmis julkaistavaksi. Peli on ensimmäinen, joka on tehty Squaren USA:n osastolla. Se myös näkyy pelissä alusta loppuun asti. Evermore ei ole huono peli, mutta siitä puuttuu se taika, mitä on seikkailuissa kuten Final Fantasy, Secret of Mana ja Chrono Trigger. Monet osaset on

nyysitty suoraan edellä mainituista, mutta Evermoressa ei tunnu olevan sellaista imua, joka pakottaisi jatkamaan seikkailua vastuksista huolimatta. Tarina on huolellisesti harkittu, ja amerikkalaiset ovat onnistuneet parin omaperäisenkin idean kehittämisessa.

Evermore julkaistaneen täälläkin ennen vuoden loppua, ja arvostelu siitä tulee toivottavasti jo seuraavaan Super Poweriin.

KYSYMYS VASTAUS

Hei Topi,
Tee friikki iloiseksi, ja vastaa näihin kysymyksiin:
1. Onko Breath of fire hintansa arvoinen (jos jo omistaa ykkösen)? Onko peli hyvä?
2. Kannattaako ostaa Lufia 2?
3. Annoitte Robotrekille 65%, mutta minusta se vaikutti oikein hyvältä. Kannattaako se siis ostaa?
4. Kannattaisiko joku seuraavista hankkia: Dragon Warrior V, Dragonview, Obitus, First Queen, Golden Empire, Might & Magic III, New Horizons, Ultima VII, Warrior of Rome 3?
RPG-friikki

Hei RPG-friikki,
1. En ole pelannut BoF kakkosta tarpeeksi, jotta osaisin sanoa kannattaako se ostaa vai ei. Kun peli julkaistaan englanniksi, niin testaamme sen heti, siihen asti suosittelen kärsivällisyyttä.
2. Sitä ei ole julkaistu vielä Amerikassakaan, mutta japaninkielisen version perusteella se on paljon parempi kuin ykkönen.
3. Minustakin Robotrek vaikutti hyvältä, mutta sita se ei valitettavasti ole.
4. Mikään nimeamistäsi peleistä ei ole mikään 'must', paitsi ehkä ensi vuonna USA:ssa julkaistava Dragon Warrior V, joka perustuu Dragon Quest VI:een.
Topi

Hei Topi,
Olisi pari kysymystä.
1. Mitä roolipelia suosittelisit NES:lle?
2. Onko alkuperäinen Legend of Zelda rahan väärtti?
Pasi the Barbaari

Hei Pasi,
1. Jos voit pelata koneellasi amerikkalaisia pelejä, niin alkuperäinen Final Fantasy ja Dragon Warrior ovat klassikkoja roolipelien joukossa. Täällä Suomessa tarjolla on vain Zelda-pelejä, mutta ne ovatkin sitten sitäkin parempia.
2. Riippuu tietysti hinnasta, mutta kyseessa on ehdottomasti yksi kaikkien aikojen parhaista NES-peleista. Jos NES:llä seikkailla haluat, niin kummatkin Zeldat ovat siihen parhaita vaihtoehtoja.
Topi

Moikka Topi,
1. Onko Lunar II – Eternal Blue Mega CD:llä hyvä peli?
2. Nimeäisitkö joitakin 32X:lle, Saturnille ja Ultralle tulevia roolipelejä?
3. Onko Secret of Mana 2 parempi kuin Chrono Trigger?
4. Lisää 'RPG'-sivuja!
5. Onhan Phantasy Star VI parempi kuin Secret of Evermore?
P.S. Sivusi ovat lehden parasta antia!
Martti

Hei Martti,
1. Kyllä vaan, se on ihan okei.
2. 32X:lle roolipelejä tuskin tulee, koska kone on tarkoitettu euroopan ja USA:n markkinoille. Saturnille on tulossa sitävastoin lupaavia nimikkeitä, kuten Legend of Thor ja Shining Wisdom. Jos Final Fantasy VII julkaistaan Ultralle niin kuin on suunniteltu, niin siitä saattaa tulla kaikkien aikojan paras roolipeli.
3. Vaikea sanoa, koska Mana kakkosta ei ole vielä englanninkielisenä versiona. Veikkaisin, että ne ovat suunnilleen tasoissa.
4. Neljä sivua, niin kuin tässäkin numerossa, lienee ihan hyvin?
5. Olen samaa mieltä.
Kiitos!
Topi

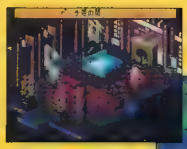
Helou Topi,
1. Taistellaanko Chrono Triggerissä tekstikomennoilla, ja ovatko sen tapahtumat jatkuvia vai saako siinä käyttää aikaa vaikka kuinka paljon, niin kuin Earthboundinkin taikojen valinnassa?
2. Ilmestyvätkö Energy Breaker ja Lufia 2 ennen vuoden loppua?
3. Luuletko, että Wonderproject J ilmestyy USA:ssa?
4. Oletko kuullut mitään Bandain Ruin Armista?
Lopuksi haluaisin sanoa, etta erikoisreportaasisi Mana kakkosesta ja Chrono Triggeristä olivat sikanyvia. Lisää samanlaista!
Nimetön

Moi,
1. Taistelut käydään tekstikomennoilla, ja pelaaja saa itse valita käyttääkö jatkuvaa taistelua vai ei.
2. Pahalta nayttää. Lufia 2 on jo käännetty englanniksi, mutta kukaan ei tunnu haluavan julkaista sitä.
3. Ei vaikuta siltä.
4. Mitään uutta ei ole kuulunut.
Topi

Mario

uusi seikkailu

Siitä on jo vierähtänyt jonkin aikaa, kun paljastimme Squaren ja Nintendon suunnittelevan yhteistä salaista projektia. Juuri kun olimme melkein unohtaneet koko asian, niin kaksi pelijättiä julkistivat pelin, joka auttaa unohtamaan viivästyneen Ultran.



Squaren auringonsäteet loistavat ikkunasta.

MARIO

Hän on muuten entisensä, mutta ACM-tekniikka on tehnyt hänelle reippaan kasvojenkohotuksen. Pömppömaha on sentään jätetty entiselleen.

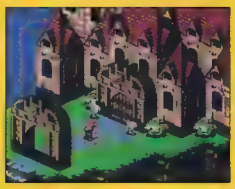
Nintendo on yrittänyt muutaman kerran, ilman suurempaa menestystä, lyödä omat pelinsä läpi Japanin suosituimmassa TV-pelilajissa. Mother 2 (Earthbound täällä lännessä) ja Fire Emblem eivät olleet ison Ännän toivomia kassamenestyksiä. Super Mario RPG -seikkailussa Nintendo on laittanut kaikki munat samaan koriin ja antanut Shigeru Miyamoton ja RPG-mestareiden, Squaren, tehtäväksi luoda roolipeli, jossa seikkailevat kaikki Super Mario -sarjan suosituimmat hahmot. Raren ACM-tekniikan avulla pelistä on tehty yksi 16-bittisten komeimmista kautta aikojen.

Monia salaisuuksia

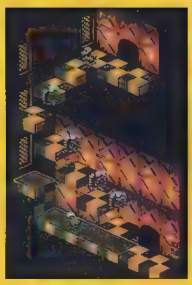
Toistaiseksi enimmät yksityiskohdat ovat vielä salaisia ja pysyvätkin sellaisina aina japaninjulkaisuun, 27. tammikuuta, asti. Vielä ei ole paljastettu edes sitä, ovatko pelin toimintaosuudet tekstipohjaisia vai eivät. Sitäkään ei ole paljastettu, voiko kahdella täysin uudella hahmolla pelata, jolloin voisi ohjata kolmea eri hahmoa Secret of Manan tapaan, vai ovatko uudet tulokkaat pelkkiä sivuhahmoja kuten Lucca ja muut Chrono Triggerissä. Ainoa suht koht varma asia on se, että prinsessa (Princess Peach Japanissa) on jälleen kidnapattu ja syyllinen näyttäisi taas olevan Bowser. Miten Mario sitten aikoo hoidella vastustajansa hänelle täysin uudossa pelilajissa? Pahisten päälle hyppiminen tuskin riittää, mutta toisaalta on vaikea kuvitella Mariota haarniskassa peitsi tanassa.

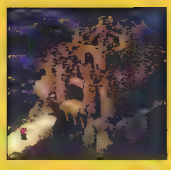
Täydellinen sekoitus

Super Mario RPG sekoittaa perinteisiä seikkailu- ja roolipelejä. Grafiikka on Sonyn Equinoxin ja Segan Landstalkerin tapaan kolmiulotteista ja yhdessä ACM-tekniikan kanssa synnyttää ennen näkemättömän todentuntuisen vaikutelman. Varsinaista peliä voisi kuvailla sekoitukseksi Shigerun kahdesta aiemmasta mestariteoksesta, peleistä Zelda – a Link to the Past ja Super Mario World. Mario ystävineen tallustelee ympäri suurta maailmaa taistellen pikkuilkiöitä vastaan, vieraillen kylissä ja hankkien kokemusta. Pelissä tulee vastaan monta klassista

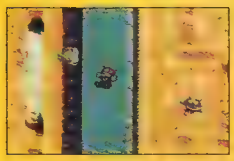


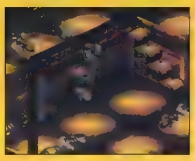
Tämä on yksi Super Mario RPG:n bonuskenttiä. Hypi kielillä ja soita joku biisi.





Jokaikinen sprite, fisuista Koopaan, on renderoitu.





Tässä Equinox-vaikutteisessa huoneessa asuu Bullet Bill -perhe.

BOWSER

Komeampi ja ilkeämpi kuin koskaan aiemmin. Epäilemme, että hän on prinsessan salaperäisen katoamisen takana. Jälleen.

Mario-yksityiskohtaa, kuten esimerkiksi otsaluun komauttaminen ?-kuutioon sienien ja tähtien saamiseksi. Kivikovien pomojen heittämiin haasteisiin vastataan linnoissa ja luolissa. Kaikki pomot täytyy lyödä, ennen kuin Mario pääsee arkkivihollisensa kimppuun tämän valtavassa kummituslinnassa.

Vanhoja tuttuja

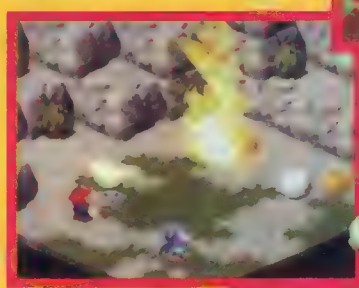
Viiksekäs putkimiehemme tapaa seikkailunsa aikana täysin uusia naamoja, mutta joitakin vanhojakin tuttuja löytyy. Jo mainittujen Bowserin ja prinsessan lisäksi pelistä löytyvät Donkey Kong, Yoshi, Toad ja tietenkin vihreähattuinen Luigi.

Uusi superpiiri

Viimeisin Japanista kantautuva huhu kertoo, että Super Mario RPG on ensimmäinen peli, johon on lisätty kohuttu uusi mikropiiri nimeltä SA-1. Yoshi's Island -tasoloikan FX2-piirin tapaan SA-ykköstäkin käytetään graafisiin efekteihin, mutta myös datan pakkaukseen, muuten valtava seikkailu ei mahtuisikaan 32-megabitin kasetille.

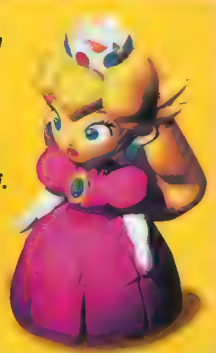
Milloin?

Kuten sanottu, peli julkaistaan Japanissa tammikuun lopulla, ja amerikkalaisen Nintendo Power -lehden mukaan peli käännetään ja julkaistaan USA:ssa keväällä. Siitä jää aikaa Ultran julkaisuun vielä pari kuukautta, joten kaksi jättiprojektia eivät pääse törmäämään. Toivottavasti sama aikataulu pätee tälläkin.



PRINSESSA

Marion suuri rakkaus. Hän ei millään onnistu kulkemaan linnan portista joutumatta kidnapatuksi.



KOLIKKOPELIUUTISIA

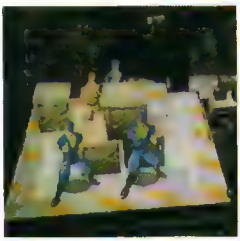
Joka vuosi JAMMA (Japan Arcade Machine Manufacturer Association) järjestää valtavat kolikkopelimessut Chibassa, Tokion liepeillä. Syyskuun puolivälissä kaikki suurimmat nimet olivat paikalla esittelemässä uusia pelejään.

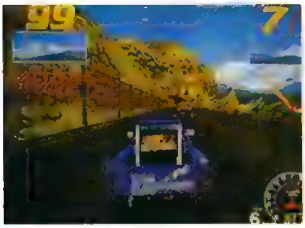
Viime vuosina kolikkopelimarkkinoita on hallinnut kaksi yhtiötä - Sega ja Namco. Toki Williamskin valilla laittaa lusikkansa soppaan uudella Mortal Kombatilla tai NBA Jamillä, ja onhan Nintendonkin kolikkopeliosasto kerännyt tavallista enemmän kiitosta Killer Instinctillään. Kuitenkin vain Sega ja Namco onnistuvat julkaisemaan hitteja hittien perään jatkuvalla syötöllä, ilman mainittavampia munauksia. Siksi aloitammekin kuukauden kolikkopeliuutiset näillä kahdella kolikkopelijätillä.

NAMCO

Ketään ei varmastikaan yllätä se, että Ridge Racerin jatko-osa Rave Racer on ollut Japanissa menestys. Samaa voisi sanoa laskettelupelistä Alpine Racer. Kumpaakin näistä tulevista klassikoista pyoritettiin jattiruuduilla Namcon näyttelyosastolla. Ensiesittelyssä oli myös rallipeli Dirt Dash, joka on aivan ilmeisesti suunniteltu haastamaan Sega Rally. Pelissä istutaan tavalliseen tapaan kaasu- ja jarrupolkimet jaloissa. Valita voi kahden auton, urheiluauton ja nelivetoisen jeepin, ja kahden kuvakulman väliltä.

Beat 'em up -rintamalla suurin yllätys oli Soul Edge. Pelattavaa versiota ei näytillä vielä ollut, mutta videolta näytettyjen pätkien perusteella kyseessä on Toshindenin ja Tekkenin sekoitus, jossa kaikilla taistelijoilla on aseet. Koska Soul Edgen ohjelmoinnissa on käytetty apuna PlayStation-yhteensopivaa System 11:iä (jota käytettiin kummassakin Tekken-pelissa), niin pelistä tullee versio Sonyn 32-bittiselle heti ensi vuoden alkupuolella. Samoihin aikoihin julkaistaneen myös Tekken 2, joka esiteltiin lahes valmiina versiona.





TAITO

Taito ei halunnut olla muita huonompi, joten he esittelivät Ridge Racer -vaikutteisen autopelin, jonka hupaisana nimenä on Dangerous Curves. Gekirindaniksi ristitty sivuttaisvierittävä shoot 'em up paljastettiin myös. Kaikkein eniten huomiota herätti kuitenkin Puzzle Bobble 2.

SNK

Messuilla huhuttiin, että SNK esittelisi Samurai Showdown III:n, mutta valitettavasti peliä ei sittenkään julkaistu. Sen sijaan näytillä olivat Saurus-yhtiön laukkakilpailu-simulaattori Stakes Winner, Nazacan sivuttaisvierittävä panssarivaunuseikkailu Metal Slug ja Video System -yhtiön shoot 'em up Sonic Wings 3.

KONAMI

Jopa Konamilla - NES:n aikaisella Capcomin kilpailijalla - oli monta uutta peliä näytettävänä. Heidän autopelinsä on nimeltään Midnight Run. Heiltä ilmestyy myös uusi peli Gradius/Salamander -sarjaan, ja sen nimeksi tulee luultavasti Gradius IV. Lethal Enforcers - Henry Explorers ei näyttänyt kiinnostavan ketään.

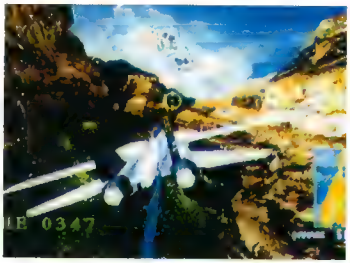
SEGA

Namcon kilpailija numero yksi vastasi omilla versioillaan jokaiseen Namcon peliin. Tetsuya Mizuguchi, mies Sega Rallyn takaa, esitteli ylpeänä uusinta mestariteostaan, Manx TT moottoripyöräpeliä. Se on klassisen Hang Onin ja Namcon Cyber Cyclesin tyylinen, vaikkakin tietenkin pitemmälle kehitetty.

Vastaukseksi Namcon Soul Edgelle Sega julkaisee piakkoin pelin Fighting Vipers. Tässäkin pelissä taistelijoilla on aseet ja erilaisia suojia, jotka hiipuvat pikku hiljaa vastustajan iskiessä. Sega näyttää laskevan sen varaan, että Vipers tulee olemaan joulunajan suosituin kolikkopelitappelu, joten Virtua Fighter 3 luultavasti siirtyy ainakin muutaman kuukauden eteenpäin.

Virtua Cop 2 on valmis julkaistavaksi ja taistelemaan ankarasti Time Crisis -pelin kanssa ampumahullujen kolikkopelaajien taskurahoista.

After Burnerin suuruudenajoista lähtien Sega on ollut tunnettu toiminnantäyteisistä lentokonepeleistään. Sarjan uusin on nimeltään Sky Target, joka näyttää Afterburneria hienommalta ja vaihtelevammalta. Mielenkiintoinen tuttavuus oli myös Virtual On, polygonipohjainen robottiseikkailu kahdelle pelaajalle. Se muistuttaa Namcon Cyber Sled -peliä, sillä erotuksella että robotit voivat hyppiä. Ensiesittelyssä olivat myös Funky Head Boxers (beat 'em up) ja Baku Baku Animals (ongelmapeli). Niitä tuskin julkaistaan Japanin ulkopuolella, joten niistä ei sen enempää.



PLAYER SELECT

CAPCOM

Kerran niin suurella kolikkopelifirmalla, Capcomilla, oli vain neljä peliä näytillä. Kiinnostavin niistä oli Toshinden 2, jonka Capcom on kehittänyt Takaran kanssa ja joka on herättänyt Japanissa suurta huomiota viime aikoina. Pelissä on uusia hahmoja – kuten Tracy, Chaos ja Jupiter – ja uusia taisteluareenoita.

Rockman – the Power Battle on ensimmäinen kolikkopeliversio konsolipelaajille tutusta Mega Man -robottisankarista. Yksin- tai kaksinpelissä voi valita Rockmanin, Brucen tai Forten ja taistella aiempien Nes- ja SNES-pelien kahdeksaatoista pomoa vastaan.

19XX on viimeisin osa shoot 'em up -sarjasta, joka alkoi pelillä 1942.

Marvel Super Heroes on pikkuhauska 'mies miestä vastaan' -beat 'em up, jonka pääosista löytyy sellaisia hahmoja kuten Hulk ja Hämähäkkimies.

MUUT

Näiden tunnetuimpien kolikkopelien valmistajien lisäksi oma osasto oli myös yhtiöillä Data East, Sunsoft, Jaleco ja atlus, sekä monilla lännessä taysin tuntemattomilla pikkufirmoilla. Tarjolla oli sivuttaisvierittäviä Final Fight -kopioita, Street Fighter II -klooneja ja Ridge Racer -halukkaita.

ENNAKKOSILMÄYS

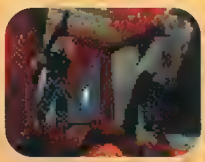
Ridge Racer Revolution

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Namco
Luonne: Kilpa-ajo

Jo pitkään on ollut selvää, että Ridge Racerin jatko osa ei tulisi olemaan kolikkopeli Ridge Racer 2, jossa ei ole kaksinpelimahdollisuuden lisäksi mitään muuta uutta. Noin kuukausi takaperin Namco vihdoinkin julkisti Ridge Racer Revolution -pelin. Uutta on taustapeilin lisäksi komeammat grafiikat, täysin uudelleen suunnitellut radat ja kaksinpeli. Toisin sanoen kaikki, mitä toivomuslistallamme olikin. Peli julkaistaan Japanissa joulukuussa, USA:n ja euroopanjulkaisut seuraavat heti ensi vuoden alussa.

Resident Evil

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Capcom
Luonne: Toiminta/seikkailu



Siitä on jo aivan liian pitkä aika, kun Capcom viimeksi onnistui tekemään hyvän ja innovatiivisen pelin. Tilanne saattaa kuitenkin muuttua Resident Evil -pelin myötä. Capcomin pomon Greg Ballardin mukaan RE on yhtiön radikaalein peli sitten Street Fighter II:n, eikä se muistuta mitään aiemmin nähtyä peliä. Mies saattaa tietysti olla hiukan puolueellinen, mutta polygonipohjainen toimintaseikkailu Metal Gear -perspektiivissä ja RPG- sekä ongelmapelivaikutteilla maustettuna ei kuulosta lainkaan hullummalta. Resident Evil julkaistaan USA:ssa ensi vuoden alkupuolella ja Euroopassa muutamaa kuukautta myöhemmin.

Fighting Eleven

Pelikone: SNES
Julkaisija: Konami
Luonne: Urheilu

SNES:n Perfect Eleven -pelin jälkeen tuli Winning Eleven PlayStationille, ja nyt on Japanissa ilmestynyt Fighting Eleven SNES:lle. Suomessa pelin nimeksi tulee International Superstar Soccer Deluxe, jos sitä nyt täällä edes julkaistaan. Kyseessä on joka tapauksessa reipas päivitys Konamin mestarillisesta futispelistä. Siitä löytyy lähes viisikymmentä uutta toimintoa sekä mahdollisuus neljän pelaajan yhtäikaiselle osallistumiselle. Onko kyseessä vihdoinkin täydellinen jalitsupeli, se jää nähtäväksi, mutta todella lupaavalta ainakin vaikuttaa.

ENNAKKOSILMÄYS

Lost Vikings II

Pelikone: SNES
Julkaisija: Interplay
Luonne: Ongelma

Alkuperäinen Lost Vikings ilmestyi Interplayn suuruuden aikoina, samassa rysäyksessä Clay Fighterin ja Rock 'n Roll Racingin kanssa. Sen jälkeen yhtiö onkin mennyt reippaasti alamäkeä ja tehnyt sellaisenkin yökötyksen kuin Lord of the Rings. Onneksi amerikkalaiset pelintekijät ovat ryhdistäytyneet ja aikovat julkaista vuoden 1996 alkupuoliskolla pari täysin uutta PlayStation-peliä. Samoihin aikoihin on odotettavissa myös muutama jatko-osa heidän parhaille peleilleen, mukana myös Lost Vikings II SNES:lle.

Uusi ongelmaseikkailu ei juurikaan eroa edeltäjästään, mutta Lemmings 2:n tapaan uudet kentätkin riittävät pitämään alkuperäisen pelin fanien naamat hymyssä. Uusia kenttiä Lost Vikings II:ssa riittää.

Earthworm Jim 2

Pelikone: SNES/Mega Drive
Julkaisija: Virgin
Luonne: Tasoloikka

Noin vuosi tasoloikkamenestystarina Earthworm Jimin jälkeen Dave Perry Shiny Entertainment -lafkoineen on saanut kasaan jatko-osan, joka julkaistaan tänä talvena. Alkuperäisen pelin menestyksen takana oli pitkälti sen sisältämä huumori, joten Perry on yrittänyt pusertaa jatko-osastakin yhtä hauskan. Jim repussa asusteleva seuralainen on nimeltään Snott (Räkä). Hän auttaa Jimiä seikkailun vaikeissa kohdissa.

Valitettavasti Earthworm 2 on Shinyn viimeinen 16-bittinen peli. Sen valmistuttua yhtiö siirtyy seuraavan sukupolven koneiden pariin. He ovat jo aloittaneet PlayStation ja Ultra 64 -pelien suunnittelun.

Clockwork Knight 2

Pelikone: Saturn
Julkaisija: Sega
Luonne: Tasoloikka

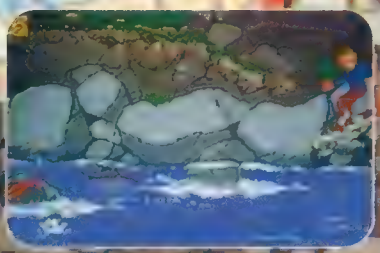
Tuskin on Clockwork Knight ehtinyt prässistä ulos, kun Sega jo julkaisee sille jatko-osan Japanissa (tulee tänne parin kuukauden viiveellä). Kaikki alkuperäisen kommervenkit ovat tallella, plus ainakin yhtä komea intro. Mitään uusia ideoita pelin tekijät eivät sitten olekaan jaksaneet keksiä, joten jo sen takia peli vaikuttaa aika tarkoituksettomalta. Toivottavasti saamme sen arvosteltavaksi pikapuoliin, jolloin voimme kertoa asiasta lisää.

ENNAKKOSILMÄYS

Tintin in Tibet

Pelikone: SNES
Julkaisija: Infogrames
Luonne: Seikkailu

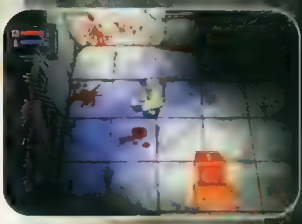
Monille on jäänyt arvoitukseksi se, miksei kukaan ole julkaissut Tintti-peliä. Infogrames on päättänyt ratkaista arvoituksen julkaisemalla joulun tienoilla SNES-pelin Tintin in Tibet. Se mitä olemme pelistä tähän mennessä nähneet, vaikuttaa paljon lupaavammalta kuin fransmannien tähänastiset tasoloikkaviritelmät. Tämänkertaisessakin pelissä on kyse tasoloikasta, mutta se on tehty tavallista vaihtelevammaksi ja viihdyttävämmäksi. Seikkailu perustuu alkuperäiseen tarinaan, joten juonta tuskin Infogrameskaan onnistuu pilaamaan. Arvostelu ensi SuPossa.

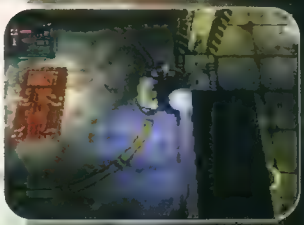


Loaded

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Gremlin
Luonne: Toiminta/seikkailu

Doomin menestyksen myötä joka ikinen kynnelle kykenevä pelitalo yrittää toistaa menestysreseptiä, johon kuuluu kolmiulotteisuus, ultraväkivaltaisuus ja seikkailu. Gremlinsien Loaded eroaa muista käyttämällä tavanomaisen 3D-perspektiivin sijaan Konamin Zombiesin kaltaista kuvakulmaa. Väkivallassa ei sen sijaan ole säästelty. Loaded-pelissä vihulaisia lappaa silmille joka nurkasta ja irtokäsiä ja -jalkoja lojuu pitkin lattioita. Englannissa ikärajaksi napsahtaa kylmästi 15 vuotta, kun Egmont julkaisee joulukuussa tämän toistaiseksi verisimmän PlayStation-pelin.





Gargoyles

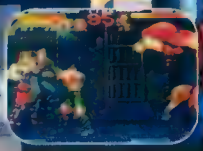
Pelikone: Mega Drive
Julkaisija: Disney
Luonne: Tasoloikka

Capcomin, Virginin ja monien pienempien pelitalojen jälkeen Disney on päättänyt tehdä itse konsolipeliversiot menestyselokuvistaan ja TV-sarjoistaan. Pinochhio julkaistaan näillä pituusasteilla SNES:ille ja Megadrivelle joulukuussa, mutta ennen sitä USA:ssa julkaistaan Gargoyle. Gargoyle on tasoloikkaseikkailu, hieman Capcomin Gargoyle's Quest ja Demon's Crest -pelien tapainen, mutta ilman niiden RPG-osuuksia. Saamamme kuvat ovat Megadrive-versiosta, mutta Disney suunnittelee julkaisevansa sen kanssa samaan aikaan SNES-versionkin.

ENNAKKOSILMÄYS

Final Fight 3

Julkaisija: SNES
Jakelu: Capcom
Luonne: Beat 'em up



Vaikka Capcomin viimeisimmät SNES-pelit ovatkin järjestelmällisesti flopanneet, ei yhtiö aio silti antaa periksi. He jatkavat jatko-osien tehtailua kerran niin suosituille kolikkopeleilleen. Viimeisin beat 'em up on nimeltään Final Fight III, tai Final Fight Tough, niin kuin sitä Japanissa kutsutaan. Parin vanhan ja muutaman uuden naaman sekä sivuttaisvierittävän tappelun avulla Capcom toivoo saavansa takaisin edes vähän kaikista viime vuosina menettämistään miljardeista.

Goeman Warrior 4

Pelikone: SNES
Julkaisija: Konami
Luonne: Seikkailu

Jälleen jatko-osa klassisen SNES-pelin jatko-osalle. Japanissa Goeman-pelit (Legend of the Mystical Ninja täällä lännessä) ovat onnistuneet säilyttämään suosionsa, ja siitä syystä Konami julkaisee jälleen yhden sotariseikkailun lisää. Mitään maailmoja mullistavia uutuuksia pelistä ei kannata odottaa, mutta jos pitää aiemmista osista niin tulee pitämään tästäkin. Yksinkertaista.

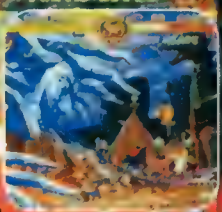
Super Picross

Pelikone: SNES
Julkaisija: Nintendo
Luonne: Ongelma

Loviisan taivaisiin ylistämää Mario's Picrossia on myyty Japanissa odottamattoman paljon, joten Nintendo on ottanut tansseista vaarin ja tehnyt siitä SNES-version. Peli ei vaikuta eroavan mitenkään erityisesti Game Boy -versiosta muuten kuin hienomman grafiikan ja suurempien pelialueiden osalta. Jos on selvittänyt kaikki GB-pelin kentät, niin Super Picross ei suurempia vaikeuksia tuota.

Golden Axe - the Duel

Pelikone: Saturn
Julkaisija: Sega
Luonne: Beat 'em up



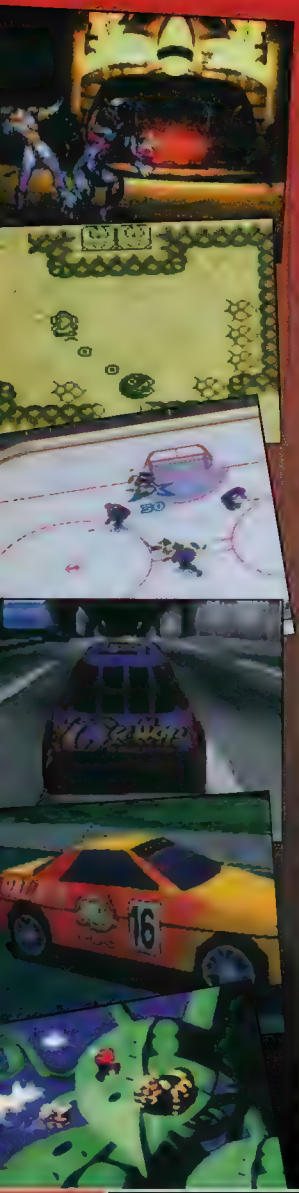
Mega Driven kanssa samaan aikaan julkaistu Golden Axe on nykyään kulttipelin maineessa. Sega ei ole onnistunut tekemään menestykselleen jatkoa, mikä johtunee siitä, ettei pelin idea enää innosta nykypäivänä. Siksipä he ovatkin tehneet Golden Axe - the Duel -pelistä Street Fighter -kloonin. Duel tuo tullessaan tiettyä uutuudentuntua, mutta nopeasti kuitenkin huomaa, ettei se kilpaile samassa sarjassa Killer Instinctin, Virtua Fighterin ja Tekkenin kanssa. Ikävä kyllä.

Mega Man X3

Julkaisija: SNES
Jakelu: Capcom
Luonne: Toiminta

Keväisten tunattujen robottijulkaisujen, Mega Man X2:n ja Mega Man 7:n, jälkeen Capcom on temmyt sarjaan ennätysajassa uuden osan, joka kantaa nimeä Mega Man X3. Uudet kentät, uudet pomot, muttei sitten mitään muuta uutta tälläkään kerralla. Käykö peli kaupaksi vai ei, se jää nähtäväksi. Tänne se saapuu ensi vuonna. Ainakin importtina.

KÄRKILISTAT



SNES

1	Killer Instinct
2	Final Fantasy III
3	Donkey Kong Country
4	Chrono Trigger
5	Zelda - A Link to the Past
6	Int. Superstar Soccer
7	Super Mario World
8	Super Metroid
9	Secret of Mana
10	Kirby's Dream Course

GAME BOY

1	Zelda - Link's Awakening
2	Donkey Kong Land
3	Tetris
4	Mario's Picross
5	Super Mario Land
6	Donkey Kong
7	Warioland
8	Metroid II
9	NHL Hockey '95
10	Wario Blast

MEGA DRIVE

1	NHL '96
2	Theme Park
3	Elitserien '95
4	Story of Thor
5	Phantasy Star IV
6	Sampras Tennis
7	Sonic & Knuckles
8	Light Crusader
9	Sonic 3
10	Batman & Robin

SATURN

1	Daytona USA
2	Bug
3	Virtua Fighter
4	Panzer Dragoon
5	Virtua Fighter Remix
6	Pebble Beach Golf
7	Clockwork Knight
8	Victory Goal
9	NBA Jam - T.E.
10	Virtual Hydlide

PLAYSTATION

1	Ridge Racer
2	Wipeout
3	Toshinden
4	Street Fighter - the Movie
5	Tekken
6	Jumping Flash
7	Gunners Heaven
8	NBA Jam - T.E.
9	Fighting Eleven
10	Kileak - the Blood

Toivomuslista

1	Super Mario RPG (SNES)
2	Tekken 2 (PS)
3	Sega Rally (Saturn)
4	Ridge Racer Revolution (PS)
5	Virtua Fighter 2 (Saturn)
6	Killer Instinct 2 (NU64)
7	Castlevania Bloodlines (PS)
8	Ultra Doom (NU64)
9	Front Mission II (SNES)
10	Legend of Thor (Saturn)

PELIARVOSTELUT

Tavalliseen tapaan tämä sivu tulee aloittaa lehden peliarvostelut. Täällä esittelemme lyhyesti myös kuukauden peliarvostelut tehneet toimituksen jäsenet ja selitämme kuinka arvostelusysteemimme oikein pelaa.

TOIMITUS

TOPI
Unelmoi Super Mario RPG:stä kun ei pelaa Yoshi's Islandia. Palvoo Shigeru Yamamotoa.

JOONAS
On löytänyt Tekkenistä uuden tappelupeli-suosikkinsa. Haluaa välttämättä etsiä kaikki loppupomot.

MARTTI-SAN
Mies on kadonnut kyberavaruuteen saatuaan kuulla Internetin mangatarjonnasta.

LOVIISA
Saa enemmän ihailijapostia kuin kukaan muu. Vihaa Centipede and Millipede -kasettia.

KILLER-JOHN
Mies, jolla on tehtävä. Mikä se on, sitä ei kukaan tieda.

NIKO
Vaarallisen näköinen pelatessaan MK3:a, mutta muuttuu heti kiltiksi, kun puhutaan Yoshi's Islandista.

TOMMI
Abduktoitu. Soittakaa joku Mulderille.

ARVOSANAT

Oikeudenmukaisten pisteiden antaminen pelille on vaikeaa. Numerot riippuvat aina tietyssä määrin arvostelijan henkilökohtaisita mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti-san pitävät enemmän japanilaisista seikkailuista kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja Niko taas mielellään ampuvat ensin ja kysyvät myöhemmin. Erilaisten mieltymysten takia annamme aina kahden eri arvostelijan kirjoittaa mielipiteensä arvosteltavana olevasta pelistä.

Numeroita päättäessämme tärkeä mittapuu on vertailu muihin ajankohtaisiin saman lajin peleihin. Ei juurikaan kannata verrata pari vuotta vanhoja pelejä viimeisimpiin uutuuksiin esimerkiksi grafiikan, äänen ja tuntuman osalta koska taso nousee koko ajan.

Jokaista peliä voi myös vertailla ainoastaan oman formaattinsa sisällä. Game Boyn pelit eivät tule koskaan olemaan läheskään yhtä upean näköisiä kuin PlayStationin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Koska 95% (ja 95% tarkoittaa tässä todellakin 95%) maailman TV-pelilehdistä on tämän systeemin testannut ja hyväksi havainnut, emme mekään ole keksineet yhtään hyvää syytä muuttaa sitä. Tässä pieni sanallinen selvitys niiden mystisten numeroiden tarkoituksesta:

100 *tarkoittaa huippujen huippua. Niin hyvää peliä ei ole vielä tehtykään..*

99-95 *saavat vain parhaat milloinkaan tehdy pelit, sellaisia ovat esimerkiksi Marion ja Zeldan seikkailut.*

94-90 *on myös huipputulos. Ehdottomasti ostamisen arvoinen peli.*

89-80 *on yli keskitason. Hyvä peli, mutta ei välttämättä ehdoton ostos muille kuin pelityypin faneille.*

79-70 *on keskitasoa. Peliä kannattaa kokeilla ennen ostamista.*

69-60 *on vielä tyydyttävä. Tarkoittaa kuitenkin sitä, että riski ennenaikaiseen kyllästymiseen on suuri.*

59-50 *on jo vaatimaton. Yleensä ei juurikaan jaksa innostaa.*

49-30 *tarkoittaa Kamalan Rajamaata. Jos ei jostakin kumman syystä keräile juuri sen tyyppisiä pelejä, niin kannattaa kiertää kaukaa.*

29-10 *on jo hirveää. Yleensä uudelleenjulkaistu Game & Watch -peli. Haisuvaroitus on annettu!*

9-1 *ei ole olemassakaan. Ei ainakaan Suomessa. Ja hyvä niin.*

PELIKONE

Luonne

Julkaisija	PELIYHTIÖ
Jakelu	MAAHANTUOJA
Myynnissä	PÄIVÄMÄÄRÄ
Pelaajia	PELAAJIEN MÄÄRÄ
Pelimuisti	PAKISTO/SALASANA
Koko	MEGABITTEINÄ
Muuta	ESIM. MUUT KONEET

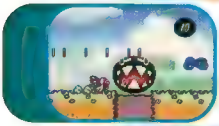
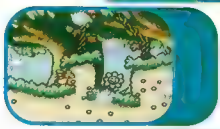
Grafiikka XX
Arvio pelin ulkonäöstä. Koostuu spriteistä, taustoista, vierityksestä, alkukuvista jne.

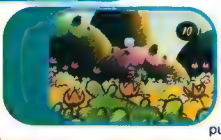
Äänet XX
Arvio musiikin ja äänitehosteiden laadusta.

Tuntuma XX
Numero koostuu arviosta siitä, kuinka helppo peliin on päästä sisälle ja kuinka hyvin tai huonosti ohjaus toimii.

Haaste XX
Vaikeusaste, vaihtelevuus ja pelin kiinnostavuuden kestoaika.

YHTEENSÄ XX
Pelin kokonais-

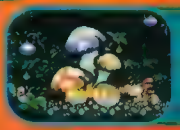



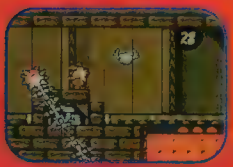


Hyvien pelien kehittäminen kestää yhä kauemmin ja kauemmin. Super Mario World -tasoloikalle on odoteltu jatkoa jo vuosia. Nyt Yoshi's Island on vihdoin täällä, ja on aika katsoa onko se pitkän odotuksen arvoinen.

Olemme sentään odottaneet ja odottaneet ja toivoneet ja toivoneet. Siitä on kohta jo kaksi vuotta, kun Shigeru Miyamoto paljasti englantilaiselle pelilehdelle Super Mario Worldin jatko-osan ohjelmoimisen olevan täydessä käynnissä. Ilmeisesti Super Mario World 2 – Yoshi's Island on lojunut Nintendon X-arkistoissa Japanissa täysin valmiina jo viime syksystä asti, mutta Donkey Kong Countryn takia sen julkaisua on viivytetty aina viime kuukausiin asti. No, se siitä. Nyt armas putkimiehemme dinosaurusystävineen on kuitenkin palannut. Ja millainen paluu!

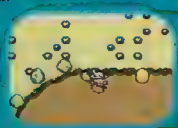
Super Mario World 2 – Yoshi's





Super Baby Mario

Niinkuin ehkä olette jo ehtineet päätellä, Mariolla ei ole Yoshi's Island -pelissä kovinkaan suurta roolia. Aina välillä hän kuitenkin pääsee näyttämään, että osaa pitää puolensa vauvanakin. Jotkut tähdet saavat Marion hyppäämään Yoshin selkään ja nelistämään tiehensä. Hän voi kiipeillä seinillä ja leijua ilmassa minivilttinsa avulla.



Marion hurjastelun katseleminen voi alkaa

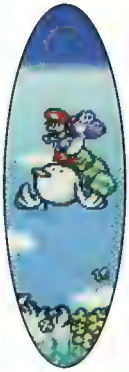
Island

Peli alkaa pitkällä kertomuksella siitä, kuinka haikara lensi Yoshin saaren yli kaksi lasta, Mario ja Luigi, nokassaan. Näemme, miten Koopa-suvun ilkeä edustaja yrittää kaapata lapset, mutta tipauttaa vahingossa Marion, joka putoaa suoraan Yoshin selkään. Intro päättyy siihen, kun Yoshi päättää auttaa pientä vauvaa löytämään vanhempansa. Seikkailu voi alkaa...

Missä kuutiot?

Jotkut yksityiskohdat erottavat Yoshi's Islandin selvästi sienipitoisesta Super Mario Worldistä. Kysymysmerkeillä merkityt kuutiot on vaihdettu pieniin valkoisiin pilviin. Pilvet ovat usein Yoshin ulottumattomissa, mutta niihin voi osua munia ampumalla tai vihollisia sylkemällä. Perinteisten kuutioiden tapaan pilvetkin sisältävät enlaisia esineitä, jotka ovat useimmiten pieniä kolikoita (joita tarpeeksi hamstrattuaan saa lisäelämän). Joskus niistä paljastuu kuitenkin rappusia tai ovia, joista pääsee uusiin paikkoihin.

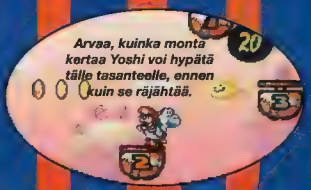
Kuten kerroimme jo ennakkosilmäyksessämme, niin kaikilla kentillä on tietty määrä punaisia kolikoita, kukkia ja tähtiä. Jos Yoshi onnistuu keräämään ne kaikki, niin palkkiona on 100 pistettä, ja jos saa kasaan 800 pistettä maailman kahdeksalla kentällä, niin pääsee pelaamaan kaksi uutta kenttää. Edellä mainituilla bonusesineillä on muitakin tärkeitä tehtäviä. Viisi kukkaa kerättyään saa lisaelämän, ja bonuskentän ilmestymisen todennäköisyys kasvaa. Tähdet antavat Yoshille lisää aikaa Marion pelastamiseen. Sen lisäksi, että yrittää päästä kentän alusta loppuun, on siis syytä myös etsiskellä kaikki bonukset.



Kypsynyt Yoshi

Yoshi on muuttunut siitä, kun näimme hänet viimeksi loikkimassa tasojen välissä Super Mario Worldissä. Kun pitää B-nappia pohjassa Yoshin hypättyä, niin hän saa tuulta dinotassujensa alle ja pääsee paikkoihin, joihin ei muuten mitenkään ylettyisi. Toinen uutuus on dinopommi, joka aktivoidaan ohjaamalla alaspäin Yoshin liidellessä.

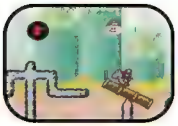
Jännittävin uutuus on kuitenkin mahdollisuus heitellä munia. Kun Yoshi nykäisee vihollisen suuhunsa pitkällä kielellään, pääsee valitsemaan sylkeekö hän sen pois vai nielaiseeko sen ja munii munan. Munia (joita voi kerralla olla vain kuusi kappaletta) heitellään A-napin avulla. Nopea painallus tähtäämiseen ja toinen painallus ampumiseen lähettää matkaan munan, joka voi kaataa vihollisia ja rikkoa seiniä. Pelin pomotkin voitetaan enimmäkseen munien heittelyllä.



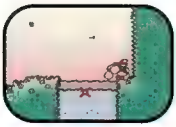
Arvaa, kuinka monta kertaa Yoshi voi hypätä tälle tasanteelle, ennen kuin se räjähtää.

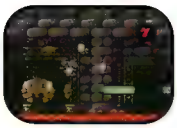
Pelistä löytyy myös esineitä, joita ei voi nielaista, mutta jotka antavat Yoshille jääkylmän tai tulikuuman henkäyksen, joita voi myös käyttää vihollisia vastaan.

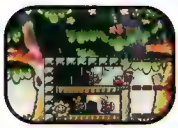
Kuten varmaan ymmärrätte, olisimme voineet helposti täyttää koko lehden Yoshi's Islandista löytyvillä yksityiskohdilla, mutta jotta teillekin jäisi jotain tutkittavaa, niin sanomme enää vain yhden asian: ostakaa tämä peli!



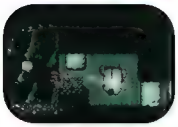
Vasemmalla piileskelee Lapitu, yksi vanhoista tutuista, joita löytyy pitkin saarta.

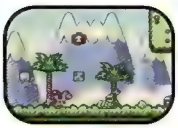


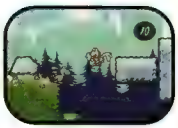




Aja, sukella, lyö, lennä







Joissakin kohdissa peliä Yoshi löytää kuplia, joissa on merkkejä. Jos niitä hipaisee, niin Mario katoaa hetkeksi ja Yoshi muuttuu erilaisiksi

Yoshi korkealentoisena.

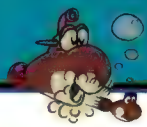
Pyörillä Yoshi on yksi paholainen.

Mikä näyttää aurinkolasipäise. telaketjumyyrält.

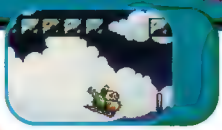
Ajoneuvoilla, joilla pääsee erikois-bonusten kimppuun. Jos ehtii tietyn symbolin luo ajoissa, niin Yoshi ja

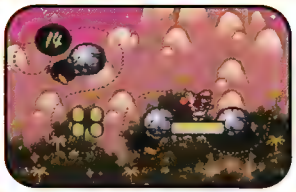
Mario pääsevät jatkamaan seikkailuaan sen kohdalta. Jos aika ehtii kulua umpeen, joutuu takaisin kuplan kohdalle.

Junana matka edistyy kuin raiteilla.



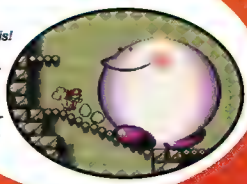
Sukellusveneenä Yoshi pääsee veden alle.





Tällä tasanteella on aika turvallista. Tipahtaminen merkitsee Game Overia.

Hei kovis! On raukkamaista kiusata pienempiään.



'Upeaa!'

Sillä ei ole mitään merkitystä, kuinka cool tai nopea Sonic on. Silläkään ei ole väliä, kuinka hienolta Rare on saanut Donkey Kong Countryn näyttämään. Kun Shigeru Miyamoto päättää tehdä uuden Mario-pelin, niin siitä tulee paras. Yoshi's Island on jälleen yksi esimerkki miehen kyvyistä ja merkityksestä TV-pelien maailmalle. Ilman häntä tällaisia pelejä ei tehtäisi. Emme voisi istua tuntitolkulla yhden ja saman tasoloikan lumoissa ja nauttia joka hetkestä.

Yoshi's Island ei ole aivan yhtä haastava kuin Super Mario World. Tässä pelissä nimittäin kerätään pisteitä salaisten reittien etsimisen sijaan. Se ei ole aivan yhtä hauskaa, mutta melkein kuitenkin. Minä vain pelaan ja pelaan ja olen niin onnellinen, että Shigeru Miyamoto on olemassa ja tekee tällaisia pelejä. Yoshi's Island on ykkönen. Ainakin paras sitten Super Mario Worldin. Se riittää minulle.

TOPI

97

'Lähes täydellinen'

Jipii! Vihdoinkin uusi Super Mario -peli – ja millainen! Mario on vaippaiässä, ja Yoshi on tuonut mukanaan koko dinosaurusnsa näyttämökseen, että kyseessä on todellakin Yoshin Saari. Täytyy myöntää, että tällä kertaa Nintendo pyyhkii lattiaa kilpailijoillaan. Lähes kaikki on täydellistä. Tarina on hyvä Mariota ja Luigia kuljettavine haikaroineen, grafiikat ovat kauniita ja näyttävät pastellivärеillä maalatuilta. Valitettavasti pelin alku ei ole kovin hauska. Musiikki on hyvää ja ohjaus on hyvä. Ainoa häirikkö on Mario-vauva, joka kirkuu kamalalla äänellä tippuessaan pilvien läpi Yoshin selkään. Pystyisin kertomaan siitä, mikä tekee Yoshin Saaresta maailman parhaan pelin, vaikka kuinka kauan. Yksi ongelma kuitenkin on, ja se on aika. Miksi jatko-osan ilmestyminen kesti niin hemmetin monta vuotta? Kaikki ovat ehtineet pelata sarjan aiemmat osat monta kertaa läpi näiden vuosien aikana. Siksi Yoshi's Islandia tullaankin vertaamaan armotta peleihin Mario Bros 1, 2 ja 3 sekä Super Mario World. Harmillista sinänsä, koska YI on niin hyvä peli itsessään. Nyt voinkin odotella sitten peliä Yoshin lapsuudesta.

LOVIISA

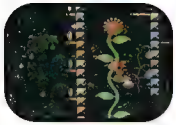
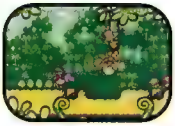
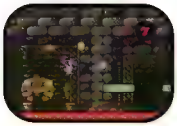
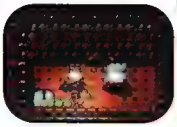
95

'Vuodatan ilon kyyn eleitä'

Minä, Niko the Padkiller, kaikkien tappelupelien suurmestari ja muutenkin kuulimpi kuin kurpitsa, tunnustan kaksi heikkoa kohtaani. Kylmässä tappajan sydämessäni on nimittäin paikka varattuna Mariolle ja Zeldalle – noille NES:n suuruudenajan legendaarisille valtiaille. Rajattoman näitä kahta pelisarjaa kohtaan tuntemani ihailun takia hermostun aina, kun niihin ilmestyy uusia osia. Ovatko vanhat sankarit yhä entisensä? Vai onko uudella pelillä onnistuttu ruhjomaan palvontani kohteet täysin tunnistamattomaan kuntoon? Hermot riekaleina painoin uuden kasetin koneeseen ja vapisevin käsin naksautin virran päälle. Helpottuneena, ilon kyynelten virratessa pitkin ruusunpunaisia poskiani voin kertoa, että Mario pitää edelleen pintansa. Itse asiassa hän on parempi kuin koskaan. Mario vauvana on hellanlettas lutunen (jos joku alkaa nyt väittämään minua pehmoksi, niin nyrkkirautani ei ole kaukana...), ja Yoshilla on hupaa nelistää läpi kenttien. Papukaijamerkki tulee kekseliäästä ja näyttävästä grafiikasta. Upea paluu, Mario!

NIKO

97

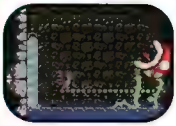
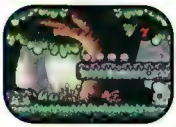
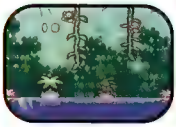





Bonuskentät

Ruletin näköinen hyrrä kentän lopussa lähettää Marion ja Yoshin pelin bonuskentille, joista löytyy tähtiä, lisäelämiä ja muuta mukavaa. Ennen sitä täytyy kuitenkin kerätä tarpeeksi kukkia.

Kaikkea löytyy ruletista muistipelin.

Tässä pelissä tosin täytyy vain löytää piilotettu ovi kentän keskeltä.

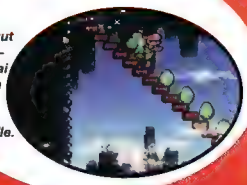
Tämä rengas tarkoittaa sitä, ettei pelillä joudu aloittamaan alusta.

Menestystarina

Aina viime aikoihin saakka TV-pelit on yhdistetty Nintendoon, joka puolestaan on yhdistetty Marioon. Mario onkin ollut Amerikassa suosituimpi kuin Mikki Hiiri, ja hänen ensimmäinen pelinsä myi enemmän kuin Michael Jacksonin Thriller (maailman eniten myyty äänite).
Tässä hieman tilastoja Marion menestyksestä multimiljoonikkona:

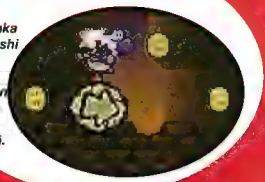
Peli:	Kone:	Myyty:
Super Mario Bros	NES	40 miljoonaa
Super Mario Bros 2	NES	10 miljoonaa
Super Mario Land	GB	14 miljoonaa
Super Mario Bros 3	NES	18 miljoonaa
Super Mario World	SNES	17 miljoonaa
Super Mario Land 2	GB	7 miljoonaa
Super Mario All-Stars	SNES	8 miljoonaa
Super Mario Land 3	GB	3 miljoonaa
Myynti yht.		**117 miljoonaa**

Tikapuut taivaaseen. Tai ainakin



renkaalle.

Nuoli, jonka päällä Yoshi seisoo, alkaa pyörimään jos sen päällä hyppää.



SNES

Tasoloikka

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	16 MBIT
Muuta	FX2-PIIRI

Grafiikka 96

Omaperäistä grafiikkaa ja vaikuttavia visuaalisia tehosteita.

Äänet 93

Tyypilliset Mario-melodiat ovat parempia kuin koskaan, mutta Mario-vauvan kirkuminen vihloo välillä hampaita.

Tuntuma 98

Täydellinen ohjaus ja pelaamisen ilo ovat tallella.

Haaste 92

Suuri ja jännittävä. Pisteiden kerääminen ei ole yhtä hauskaa kuin salakäytävien etsiminen.

YHTEENSÄ 96

Paras tasoloikka sitten Super Mario Worldin.

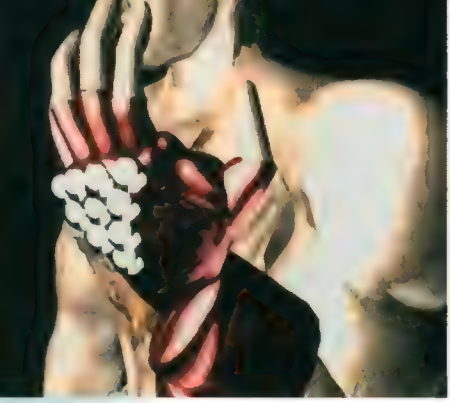
Tekken 鉄拳 tulee

Namcon Tekken on saanut taivaita hipovia arvosteluja peliasiantuntijoilta ympäri maailmaa. Samaan tulokseen mekin päädyimme – Tekken on kaikista upein beat 'em up.

Heti kiekon koneeseen asetettuaan alkaa uumoilla, että jotain merkittävää on tapahtunut. Latausaika on nimittäin onnistuttu lyhentämään kahdeksaan sekuntiin! Hyvin alkaa.

Tekken tarkoittaa 'rautanyrkkiä'. Se on ollut olemassa kolikkopelinä jo jonkin aikaa, useimmat lukijat tietänevätkin mistä siinä on kysymys. Tekken on tappelupeli, jossa joukosta taistelijoita aina kaksi kerrallaan heitetään ruudulle mittelemään taitojaan toisiaan vastaan. Namco on yksinkertaisesti pakannut kolikkopelinsä PlayStation CD:lle ja heittänyt kaupan päälle paremmat musiikit ja toimivan intron. Siitä onkin hyvä aloittaa. Introssa esitellään ne kahdeksan taistelijaa, joiden väliltä pelaaja hahmonsa valitsee. Esittelyt ovat kuin pieniä tarinoita renderöityine 3D-grafiikkoineen – taistelijat käyvät esittäytymässä ja leveilemässä taidoillaan.

Pelin perusteet ovat tavanomaiset. Valitaan yksi taistelija ja hakataan kaikki muut plus pari pomoa. Siinä ei ole mitään uutta, mutta onneksi Namco on jaksanut ajatella asiaa vähän pitemmälle. Tekkenistä löytyy niin paljon pieniä hienouksia ja originaaleja keksintöjä, että voisimme helposti täyttää koko SuPon pelkästään tällä yhdellä ja ainoalla pelillä. Selkein inspiraation lähde ja pahin kilpailija on tietenkin Virtua Fighter, ja pelituntuma sekä tunneima tuntuvatkin kovin tutuilta. Näillä



sivuilla olevista kuvista näkyy, että Tekken on kuitenkin graafisesti valovuosia VF:n edellä. Sen sijaan kuvista ei näy se, että zoomaukset ja kuvakulmien vaihdot tapahtuvat täysin eri tavalla. Heitot ja erikoislyönnit näkee aina parhaasta mahdollisesta vinkkelistä. Toimii kuin hirvi.

Peukalot ylöspäin

Sitten olennaisiin. Valinnanvaraa on viiden vaikeusasteen ja kolmen pelimuunnelman välillä, puhumattakaan kaikista pikku viilailuista, joita peliin voi makunsa mukaan laittaa.

Jokaisen erän alussa kuvakulman voi valita neljästä erilaisesta. Itse taistelu hortuu ristiohjaimella ja neljällä napilla (jotka vaikuttavat taistelijan neljään raajaan). Kaikilla taistelijoilla on perusvalikoima lyöntejä ja potkuja sekä joukko erilaisia heittoja ja erikoishyökkäyksiä. Ohjaus on melko yksinkertainen. Liikkeet hoituvat erilaisilla näppäinyhdistelmillä SFII-tyylisen ristiohjaimen vemputuksen sijaan (minkä pitäisi olla helpotus maailman kaikille vasenpeukaloisille). Tulipalloja ja muita maagisia jupinoita pelissä ei ole, mutta spesiaalit ovat niin rankkoja, että ne riittävät.

Kymmenen pomoa

Kun on voittanut kaikki vastustajat (mikä on aika helppo homma, ainakin helpoimmilla vaikeustasoilla), on aika kohdata pomot. Jälleen kerran pelistä löytyy uusi hienous: pomoja on yhdeksän kappaletta! Kaikkia ei tarvitse kohdata samassa erässä. Satturna ratkaisee, kenet kahdeksasta pikkupomosta saa vastaansa. Pikkupomoja löytyy paksuista sumopainijoista ilkeisiin naikkosiin ja harmaakarhuista murhaaviin eläkeläisiin.

Jokainen näistä pomokkaista on jonkinlainen 'alter ego - kaksoisolento' pelaajan käyttämästä hahmosta. Varsinainen pääpomo, jonka kohtaa viimeiseksi, on kuitenkin aina sama. Ison pomon nimi on Heihachi, ja hän on luonnevikainen pirulainen, sen voimme suoraan sanoa. Luonnollisesti voi pelata myös jonkun pomon hahmolla. Yksi tapa tehdä se on ensin pelata koko peli läpi vapaasti valitsemallaan tasolla. Muitakin konsteja löytyy – palaamme niihin, kun olemme saaneet aikaan kattavan listan. Yksi juttu vielä: jos pelaa koko pelin läpi Heihachina (ensin täytyy selvitä pelistä häviämättä yhtään erää), niin pääsee kohtaamaan varsinaisen pomojen pomon – siivellisen paholaisen nimeltä Devil Kazuya.

Heihachin voitettuaan saa palkkioksi katsella pienen 3D-lyhytfilmin pelaajan taistelija pääosassa. Tarina on omituinen, mutta ehdottomasti näkemisen arvoinen. Rautanyrkit pystyyn ja menoksi!

'Jotain täysin muuta...'

Uusien pelikonsolien mahdollisuudet alkavat näkyä. Tekken on vasta toinen beat 'em up PlayStationille. Ei voi kuin kuvitella, miltä Virtua Fighter 4 ja Tekken 6 tulevat näyttämään!

En kai vaikuta liian innostuneelta tästä pelistä, mitä? Namco on saanut aikaan pelin, joka on melkein yhtä upea kuin Toh Shin Den ja jossa on melkein yhtä hyvä pelituntuma kuin Virtua Fighterissa. Kaikki originaalit makupalat saavat aikaan sen, että edellisestä virkkeestä voisi aivan yhtä hyvin poistaa sanat "melkein". Toh Shin Den näytti mihin PlayStation pystyy puhtaasti grafiikan saralla. Tekken on jotain aivan muuta; se on läpeensä harkittu peli, joka on tehty kestämään pitkään. Puutetta ei ole pelituntumasta, näyttävistä erikoisliikkeistä tai originaaliudesta. Esimerkiksi se, että ohjaimen neljällä napilla ohjataan taistelijan kahta kättä ja kahta jalkaa, on sellainen hienous, jota olen kaivannut jo pitkään. Tekkenin voima onkin juuri ohjauksessa. Namco on onnistunut luomaan systeemin, joka mahdollistaa kaikkien hämmästyttävien spesiaalien käytön ilman että täytyy turvautua liikaa ennalta ohjelmoituihin kombinaatioihin. Tekkenin ihana nainen on nimeltään Michelle (sorry, Chun Li, soitellaan...). Häneltä löytyy hyviä esimerkkejä erikoisliikkeiden sulavasta yhdistelystä uutta systeemiä käyttäen. Lisää pisteitä rapisee myös kuvakulman vaihtumisesta parhaaseen mahdoliseen erikoisliikkeiden aikana.

Jos nyt jostain pitää valittaa (aina pelitoimittajan täytyy jostain valittaa), niin ohjelmoijille on tullut pari pikku mokaa. Uusintojen ja monimutkaisempien hahmojen spesiaalien aikana pikseleitä alkaa rapista pois kuvasta. Naristaa voisi myös siitä, että monet hahmot ovat aavistuksen verran liian samankaltaisia – mikä toisaalta tekee otteluista tasaväkisempiä.

Lopputulos viikon ankaran testaamisen jälkeen: Tekken on ykkönen tämän hetken konsolitappeluista.

NIKO

96

'Sonyn iskuvoimaa'

Kaikki kunnia Toshindenille ja Virtua Fighterille, mutta jos haluaa huippuluokan beat 'em upin niin on syytä hankkia Tekken. Tekken on loistava esimerkki siitä, miten pitää tehdä peli niinkin loppuun kalutusta lajista kuin tappelupelit. Lähes tusinan pomon lisäksi pelistä löytyy loistava ohjaus ja herkullisia hahmoja, jotka viilettävät ruudun poikki kuin Rahkamo & Kokko jäällä.

Toshindenin suurin moka oli tehdä spesiaaleista liian helppoja – se teki pelistä tylsän ja tunnottoman. Virtua Fighter on hyvä peli, mutta Segan grafiikka näyttää ikänsä eikä pelistä löydy kuin yksi ruippana pomonrääpäle. VF:ssa ei ole edes oikeaa loppua.

Tekken vaikuttaa siltä, että Namcolla on jo vähän rasitettu synapseja. Virtua Fighterin ja Toshindenin parhaat puolet on nykäisty surutta Tekkeniin, joka on serkkujaan paaaaljon pitkäkestoisempi peli. Pomot, yksityiskohtien runsaus ja 3D-sekvenssit tekevät Tekkenistä kilpailijoitaan roheamman pelin. Muistikortilla voi kantaa huippuluoksensa naapurin luusereiden ihailtavaksi. Jos omistat PlayStationin, osta Tekken. Jos et omista PlayStationia, niin Tekken on hemmetin hyvä syy hankkia sellainen.

TOMMI

92

Sankareiden joukko suoraselkäinen...

Näistä kahdeksasta rautanyrkistä pääsee valitsemaan oman hahmonsa peruspelissä.

Kazuya Mishima

Jokapaikan japanilainen taistelija. Tekkenin Ryu, jos SFII:sta vastinetta etsitään. Hiukan myöhään ulkona polvesta repeytyneine farkkuineen, mutta koko peto potkimaan. Tehokkain liike sivuttaispotku, jolla voi osua vartaloon tai päähän.
Välipomo: Ganryu.

Jack

Venäläinen androidi, joka on kasattu sellaisista osista kuin Donkey Kong (käytös), Dolph Lundgren (tyyli), Beavis & Butthead (intelligentti elämänkatsomus) ja Hämähäkkimies (jalat). Niin hidas ja kömpelö, ettei häntä halua kukaan valita. Jos hänet heittää tai jos häneen osuu pari kunnon iskua, niin peli on nopeasti ohi.
Kaksinpeli, jos kumpikin pelaa pelaa Jackillä, on varsinainen nyrkkijuhla, jossa on jotain kipeää huumoriakin havaittavissa.
Välipomo: P. Jack

King

Meksikolainen pappi (!) joka haluaa pukeutua eläinnaamioihin ja rumiin vaatteisiin. Karsea näky valkoisissa henkseleissään ja pilkullisessa solmiossaan, mutta taistelutaidot tasaavat puutteet vaatetuksessa. Kingin parhaat tekniikat löytyvät lukoista ja heitoista. Pahin on hänen jalkaheittonsa, joka alkaa voltilla ja jatkuu vastustajan pään jalkojen väliin lukitsemisella ja voltilla taaksepäin. Ai ai ai! Dät hööt!
Välipomo: Armor King

Nina Williams

Englantilainen lady ja aikidomestari, joka lajin (aikidon vai ladyilun? -toim.) luonteesta johtuen jakelee reippaita potkuja. Heitot näyttävät tehokkailta, oletetusta pehmeydestään huolimatta. Nina näyttää toimissaan sutjakalta, mutta häntä on suht vaikea saada taipumaan tahtoonsa, joten harjoitusta tarvitaan. Saksipotku voltilla on kuitenkin vaivan arvoista.
Välipomo: Anna Williams

Marshall Law

Kiinalaisesti kasvatettu amerikkalainen. Se tarkoittaa Bruce Lee tyyppiä, joka pystyy nopeisiin isku- ja potkusarjoihin vetämättä edes henkeä välillä. Takapotku ja käsilukko ankkahieronnalla höystettynä ovat tehokkaimmat spesiaalit. Vaikuttavin on kuitenkin hänen taitonsa juosta ylös vastustajan kehoa, hypätä ilmaan ja syöksyä niskaan kuin Stuka!
Välipomo: Lee Chao Ling

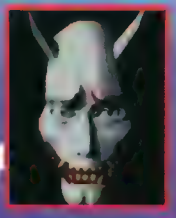
Paul Phoenix

Amerikkalainen sankari on sitten se pakollinen Ken... Jokapaikan taistelija jonka repertuaarista ei löydy heikkouksia. Hänellä on toistaiseksi pahin missään tappelupelissä näkemämme Bart Simpson -kampaus (onko niillä joku kisa?). Heebolta löytyy pelin epäuskottavimmat heitot. Oikeilla näppäinyhdistelmillä hän tarttuu vastustajansa käsiin, laittaa jalat tämän rinnalle ja pyörähtää akselinsa ympäri. Revi siitä sitten huumoria...
Välipomo: Kuma

Michelle Chang

Ranskalais-kiinalais-intialainen (luulisimme) taistelija, joka osaa potkia. Nopea ja helposti ohjattava. Ylöspäin suuntautuva potku saa vastustajan kieppumaan 360° ennen maahan rojahtamistaan. Tämä daami osaa myös heitot, ja pienellä harjoittelulla hänet saa pyydettyä vastustajansa taakse, mistä hyökkääminen on heti paljon helpompaa; heitto taaksepäin ja hyppy niskaan, niin johan tokenee isompikin sovinisti!
Välipomo: Wang Jin-Rei

Yoshimitsu



Demonisamurai peltivarusteissaan aseistettuna miekalla ja teräsnyrkeillä. Tuulennopea ja voi pyöriä kentän yli miekka valmiina (tosin häntä alkaa pyörryttämään parin vempautuksen jälkeen). Lähitaistelussa hänen miekkansa ja hyökkäyksensä ovat erityisen tehokkaita. Miekan käyttö vaatii harjoitusta ja ajoitusta.
Välipomo: Kunimitsu

PLAY STATION

Beat`em up

Julkaisija	NAMCO
Jakelu	COMPUTER 2000
Myynnissä	24. 11.
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	MUISTIKORTTI
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 96

Käsittämättömän upea grafiikka! Hämmästyttäviä yksityiskohtia ja kaiken kaikkiaan ennen näkemättömän sujuvaa 3D:tä.

Äänet 89

Musiikki on parempaa kuin kolikko-peliversiossa ja ääni-tehosteet huolella valittuja.

Tuntuma 93

Hyvä tasapaino valmiiksi ohjelmoitavien liikesarjojen ja suoran ohjauksen välillä.

Haaste 94

Tekemistä riittää, ja peli on tarpeeksi vaikea, jottei siihen pääse ihan heti kyllästymään.

YHTEENSÄ 94

Tämän hetken paras beat 'em up!

MORTAL KOMBAT 3

Suositun hemoglobiinitestin jatko-osa

Kolikkopelistä tuli konsolipeli jolle tuli jatko-osa josta tehtiin filmi joka muunnettiin peliksi jälleen. Siinä lyhyesti Mortal Kombatin lyhyt historia.

On tullut vihdoinkin Mortal Kombat 3:n vuoro tulla julkaistuksi sekä Mega Drivelle, SNES:lle ja PlayStationille. Ei ole mitään järkeä kirjoittaa kolmea erillistä juttua, koska kaikki versiot ovat melkein täsmälleen samanlaisia. Arvostelussa puhumme SNES-versiosta, ja muiden versioiden eroavaisuuksista puhutaan jäljempänä.

Komeaa

Se, mikä Mortal Kombat ykkösessä ja kakkosessa häiritsi, oli vähemmän kuin täydellinen ohjaus. Kolmosen ohjelmoijat ovatkin selvästi miettineet nimenomaan ohjausta, sillä käskyt välittyvät sormista taistelijoille paremmin kuin koskaan. Street Fighter II:n luokassa ei vieläkään olla, mutta suunta on ainakin oikea.

Erikoishyökkäykset, joita oli aiemmin pirun vaikea saada toimimaan, lentelevät nyt kuin rasvattuna. Näppäinyhdistelmistä tosin Fatalityt ovat edelleen turhan monimutkaisia.

Katosi!

Matkalla kohti kultaa ja kunniaa joutuu kohtaamaan joukon uusia taistelijoita sekä joitakin vanhoja tekijöitä. Uusien tekijöiden joukosta löytyvät esimerkiksi:

Sheeva, nelikätinen raakimus. Erittäin vaikea vastus.

Sector, robotti joka käyttää ohjuksia, sekä maaliin hakeutuvia että tavanomaisia.

Cyrax, joka hyökkää mielellään verkon avulla.

Kung Lao, cowboy joka on Bond-filmien Oddjobin fani. Hattu tekee miehen.

Sub Zero ja Kano ovat myös käyneet kauneusleikkauksessa, mikä ei ole ollenkaan huono idea. Myös Shang Tsung on nuorentunut monta vuotta.

Yksi kysymys jää kuitenkin ilman vastausta: Missä pirussa Scorpio piileskelee? Mieshän on tyyten kadonnut! Scorpion fanit saavat alkaa etsimään itselleen uutta suosikkia.

Veren-luovutus

Mortal Kombat tuli tunnetuksi juuri estottoman verisistä taisteluistaan. Ketsuppia ei ole säästelty kolmosessakaan, vaikka pieniä muutoksia on tehty. Robottien veri on mustaa ja hirviöiden vihreää. SNES-versiossa punasoluja ei roiskita yhtä paljon kuin muissa versioissa.

MEGA

Mega Drive -versiossa on SNES-versiota huonompi ohjaus ja heikompi grafiikka, mutta paljon enemmän verta. Jos veren näkeminen tekee heikkoa, niin valintataulusta löytyy korjaus asiaan. Muuten peli on täsmälleen samanlainen kuin SNES:lläkin.

PLAYSTATION

Aluksi huhuttiin, niin kuin kaikki muistanevat, että MK3 julkaistaisiin vain PlayStationille. Huhu osoittautui sittemmin vääräksi, ei ehkä täysin odottamattomasti. Kaikesta huolimatta Sonyn versio on parhaan näköinen. Pelattavuus on 16-bittisten luokkaa, mutta grafiikka, musiikki ja äänet ovat kolikkopelin kaltaiset.

Kyseessä on ehdottomasti yksi parhaista kolikkopeli-konversioista, joita olemme nähneet.

Kestää pitkään

Tämä on peli, joka kestää pitkään. Siitä löytyy kaiken kaikkiaan kolme satsia otteluita, ja jo helpoimmalla tasolla samantaitoisten vastustajien selvittämiseen kuluu jonkin aikaa. Eikä pidä unohtaa sitäkään, että peliä voi pelata myös kaksinpelinä. Mikäpä olisi hauskempaa kuin vetää kaveria virtuaalisesti turpaan niin että tuntuu.

Jatkoa seuraa...

Mortal Kombat -hysteria ei suinkaan lopu tähän arvosteluun. Uutissivuilta löytyy maininta Mortal Kombat 3 Ultimate -versiosta ja kuukauden kilpailukin on Mortal Kombat -aiheinen. Topi pääsi tapaamaan Kerri Hoskinsia, joka esittää Sonyaa (pelissä, ei elokuvassa), joten ensi numerossa saatte kuulla TV-pelitähden elämästä.

Tässä Kerri Sonyana E3:ssa keväällä. Ensi numerossa paljastamme, miltä hän näyttää siviilissä.

'Että väkivalta voi olla hauskaa'

Olen omimmalla alueellani tämän pelin parissa. Mukavaa, että pääsin arvostelemaan kolmos-kombatin.

Tällaisten pelien välillä pääsee joskus unohtamaan, että väkivalta voi olla hauskaa. Kuvitteellinen väkivalta siis, lienee parasta lisätä, etteivät väkivaltavirtaset pääse etsimään oikeutusta tämän lehden sivuilta. No niin, sitä siis pääsee vähän tylsistymään veristen pelien julkaisujen välillä, mutta sitten saa yhtäkkiä käsiinsä pari tuoretta Mortal Kombat -julkaisua. He, he...

Ei tuota suurempia vaikeuksia tulla siihen tulokseen, että tämä on sarjan paras peli. Ainoa valittamisen aihe on se, että ohjaus ei ole vieläkään täysin onnistunut. On se kuitenkin parempi kuin edeltävissä peleissä. Sitten täytyykin vuodattaa pieni kyynel sen vuoksi, että keltainen skorpioni on tiputettu pelistä pois. Miksi? No jaa, täytynee tyytyä Sub Zeroon.

Kaikille tappelupelifaneille joulu on tullut aikaisin. Ultraa ja Killer Instinct kakkosta odotellessa Mortal Kombat 3 on hyvää ajankulua.

KILLER-JOHN

87

'Sama juttu joka kerta'

Niinkuin John, myös minä olen hiukan näreissäni siitä, että suosikkiukkoni ei päässyt enää ulos leikkimään. Minun sankarini oli Raiden, jonka sotahuuto oli pelin kohokohtia: Rabadabang! (Tai jotain sellaista.)

Kovista karjuista ja heidän spesiaaleistaan puhuminen on Mortal Kombat -pelien hienouksia. Kukaan ei voi väittää pitävänsä pelistä sen ohjauksen takia. Kolmosessa aiemmat osat suosituiksi tehneitä asioita on paranneltu ja lisätty, mutta mitään varsinaisesti uutta pelissä ei ole. Kyseessä on huolella toteutettu viihdeväkivaltapeli, mutta jos siitä aikoo todella nauttia, niin on syytä varautua pitkään erikoisliikkeiden ja lopetusten opetteluun. Niin kuin huomaatte, olen hieman kahden vaiheilla tämän pelin kanssa. MK3 on selvästikin sarjan paras, mutta jos omistaa jo jonkun muun version, niin pennosensa voisi sijoittaa johonkin omaperäisempäänkin.

NIKO

86

Mortal Kombat - the Movie

Siinä ei ole enää mitään uutta, että pelistä tehdään elokuva. Niin on tapahtunut Super Mario Bros ja Street Fighter -pelien kohdalla. Filmiyhtiöille on tietenkin kannattava ajatus tehdä elokuvia jo tunnetuista hahmoista, mutta toistaiseksi varsinaisissa tarinoissa ei ole ollut hurraamista. TV-pelien hahmojen tuominen valkokankaalle on osoittautunut odotettua vaikeammaksi.

Mortal Kombat -elokuvassa

paha Shang Tsung (Cary-Hiroyuki Tagawa) kokoaa maailman parhaat taistelijat "lopulliseen otteluun". Jos Shang itse voittaa turnauksen, niin hänestä tulee Outworldin lisäksi Maan hallitsija. Maan tulevaisuutta puolustavat Liu Kang (Robin Shou), Sonya Blade (Bridgette Wilson) ja Johnny Cage (Linden Ashby). Avukseen he saavat yli-inhimillisen puolijumalan Lord Raydenin (Christopher Lambert), joka ei anna taistelijoille armoa.

Elokuvasta löytyy paljon näyttäviä ja kalliita erikoistehosteita. Taisteluosuudet ovat toimivia, mutta verettömiä. Filmi on suunnattu Amerikassa nimenomaan nuorisolle, siksi verettömyys. Suomen sensorien saksien kalinasta emme osaa vielä sanoa mitään.

Kaiken kaikkiaan Mortal Kombat -The Movie on viihdyttävä toimintapätkä. Elokuvan jälkeen tulee kuitenkin sellainen olo, että ne, jotka elokuvan eniten haluaisivat nähdä, eivät pääse sitä katsomaan.

SNES

Beat`em Up

Julkaisija	ACCLAIM
Jakelu	
Myynnissä	MARRASKUU
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	32 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 93

Grafiikka ei mainittavasti eroa edeltävistä versioista. Komeaa kumminkin.

Äänet 85

Aika hyviä biisejä ja tehokkaita ääniefektejä.

Tuntuma 86

Paljon edellisiä versioita parempi ohjaus. Tällä menolla nelosesta tulee täydellinen.

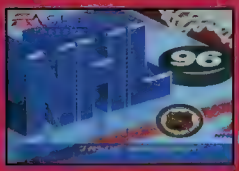
Haaste 90

Huomattavasti vaikeampi kuin edeltäjänsä. Paljon uusia yrittäjiä.

YHTEENSÄ 89

Kyllä vaan, Mortal Kombat 3 on sarjan paras.

SNES

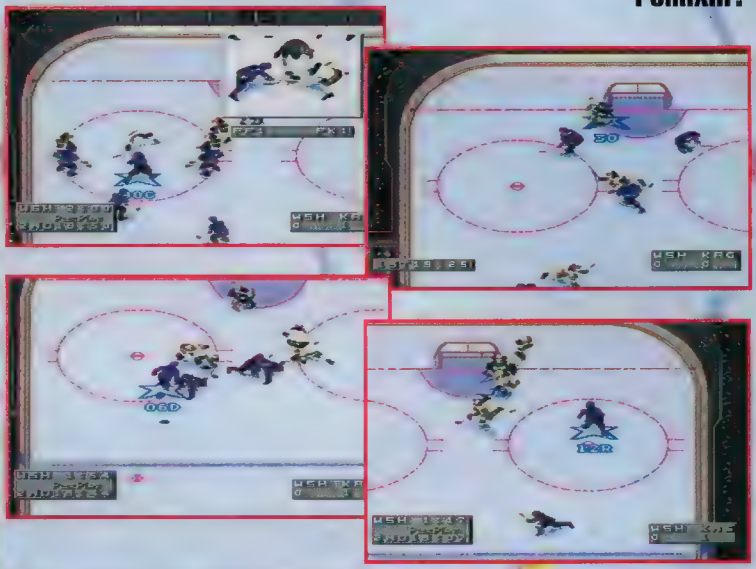


Urheilu

Julkaisija	ELECTRONIC ARTS
Jakelu	BERGSALA
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	PARISTO
Koko	16 MBIT
Muuta	—

NHL HOC

Taas on se aika vuodesta. Electronic Arts julkaisee jälleen uuden NHL-lätkäpelin. Mikä mahtaa olla tällä kertaa se koukku, joka saa lätkäfanaatikot ostamaan jälleen yhden remixin?



Grafiikka 95

SNES-version grafiikka on puhtaampaa jaselkeämpää kuin Mega-versiossa.

Äänet 90

Paremmat pisteet SNES:lle tälläkin. Enemmän yleisöä ja vähemmän musiikkia.

Tuntuma 88

Tavalliseen tapaan Megan versiota hitaampi.

Haaste 94

Teoriassa tätä peliä voisi pelata vaikka kuinka pitkään.

YHTEENSÄ 90

SNES:n paras lätkäpeli.

'Tähän asti paras lätkäpeli'

Kuten tunnettua, niin minähän se vasta innokas urheilupelifani olenkin. NOT! Ja millaisia pelejä minulle sitten syydetään arvosteltaviksi? Edellisessä numerossa sain Pete Sampras Tenniksen ja nyt NHL 96:n. Johtuisiko se siitä, että kukaan muukaan toimituksessa ei ole kovin innostunut urheilupeleistä? Miten ne lusmut onnistuvat aina nappaamaan kaikki roolipelit itselleen? Tästä täytyy puhua päätoimittajalle... kartun kanssa.

No, jääkiekko on kuitenkin huomattavan paljon mielenkiintoisempi urheilulaji kuin tennis. NHL '96 näyttäisi olevan jokaisen jääkiekkopelientusiastin unelma. Pelistä löytyy vaikka kuinka paljon opeteltavia asioita. Yleensä sanotaan, että urheilupelit soveltuvat parhaiten kahden tai useamman karpaasin pelattavaksi. Pitää paikkansa tälläkin kertaa, mutta jos haluaa olla varma voitostaan kaksinpelissä, niin yksinpeliin sijoitettu harjoitteluaika maksaa itsensä varmasti takaisin. Uusi versio, vanhat kujeet – voisi tästä Electronic Artsin viimeisimmästä lätkäpelistä sanoa. SNES-versiossa on paremmat grafiikat ja muhevammat äänitehosteet, mutta Megan versio on nopeampi ja siksi parempi pelattava. Sitäpaitsi Mega NHL '96 on nelinpelattava, mikä korottaa heti arvosanaa. Koska kyseessä on jo neljäs vedos samasta aiheesta, niin voi jälleen kysyä itseltään, kannattaako ostaa uutta jos jo omistaa jonkun edellisistä osista. Vastaus riippuu tietysti lätkäfanaattisuuden asteesta. Jos et omista vielä yhtään NHL-lätkäpeliä, niin '96 on ehdoton ostos.

Kaikkien jäällä käytyjen tappelujen jälkeen tulee mieleen vanha MAD-vitsi: "Minkä jäätyneen nesteen päällä jääkiekkoilijat luistelevat? VEREN tietysti."

Tohtori WILLI

93 MEGA

88 SNES

Key '96

MEGA

Suurin – ja varmasti puhutuin – ero edellisiin osiin on se, että tälle pelille olisi voitu antaa nimeksi *NHL96 – the Violence is back Mix*. Viime vuoden malliin verrattuna uudessa versiossa pääsee ruhjomaan vastustajaa sekä mailalla että nyrkeillä. Hauskinta on alkaa mukiloimaan vastustajia loppuvihellyksen jälkeen. Siitä saattaa helposti sukeutua kunnon nyrkkeilyottelu. Ongelmaksi nouseekin se, että koska tappeleminen on niin hauskaa, saattaa varsinainen pääasia unohtua kokonaan. Jos haluaa pelata siistiä jääkiekkoa eikä tapella, niin nyrkkimoodin voi aina kytkeä valikosta pois päältä.

Toinen hauska osuus on pelaajien ostaminen ja myyminen kunnon kapitalistisen urheiluihanteen mukaan. Joukkueeseensa voi hankkia uusia pelaajia, ja samalla voi hankkiutua eroon vanhoista. Tämä toiminto on asiantuntijoille tarkoitettu lisäherkku, sillä jotta pelaajakaupasta olisi jotain sanottavaa hyötyä, niin täytyy tuntea hyvin sekä oma että vastustajan joukkue.

Kaiken kaikkiaan 'ysikuutonen' on niin samankaltainen viime vuoden version kanssa, että on vaikea keksiä hyvää syytä ostaa tämänvuotinen jos omistaa jo jonkun edellisvuotisista.

Urheilu

Julkaisija	ELECTRONIC
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NUT!
Pelaajia	1-4
Pelimuisti	PARISTO
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 86
SNES-versiota rumempaa. Jääkin on liian sinistä.

Äänet 87
Megan äänipiiri häviää jälleen SNES:n vastaavalle.

Tuntuma 94
Sega voittaa suurimman nopeutensa ansiosta.

Haaste 94
Tätä voisi pelata vaikka kuinka pitkään.

YHTEENSÄ 93
Paras jääkiekkopeli Megalle.

'Maailman paras jääkiekkopeli'

Electronic Arts on melkein pahempi kuin Capcom. Neljäs päivitys heidän NHL Hockey -sarjastaan on ilmestynyt, enkä voi olla ihmettelemättä, omistaako joku tosiaan kaikki osat. Olisiko joku niin fanaattinen, että ostaa joka vuosi uuden osan vain sen takia, että joukkueet on päivitetty, nyrkiniskuja kovennettu ja tunnusmusiikkia teknoistettu entisestään.

Pelkäänpä, että vastaus on kyllä. Minä ja muut RPG-fanit olemme pelkkää hyttysenininää lätkäfanien laumojen keskellä. Ruotsissakin Mega Driven Elitserien oli viime vuoden myydyin peli. Niin että ei ole vaikea ymmärtää EA:n intoa työstää uusia osia lätkäsarjaansa. Koska he tekevät niistä niin hyviä kuin NHL '96, niin minulla ei ole mitään valittamista. Uutuudessa on kaikki, mitä edellisissäkin osissa plus vähän päälle. NHL '96 on minun mielestäni maailman paras lätkäpeli.

TOP

93 MEGA

91 SNES

Tuleeko Bug olemaan vakava kilpailija Mariolle ja Sonicille, vai unohtuuko hän useimpien muiden tasoloikka-sankareiden tapaan ennen toista seikkailuaan?

BUG!

Hei, minä olen Bug! Minua et haluaisi löytää äitisi kesäkeitosta.

Nintendolla on Mario, Segalla on Sonic ja Atarilla on... öö, unohdetaan se. Siis jokaisella konsolilla on oma tunnettu "päähenkilönsä". Saturnin maskotin osa on langennut Bugille, koska uutta Sonicia ei mistään tunnu löytyvän. Bug on pieni, vihreä ja röyhkeä. Siis täydellinen symboli Segan uudelle 32-bittiselle konsolille.

Kiva homma

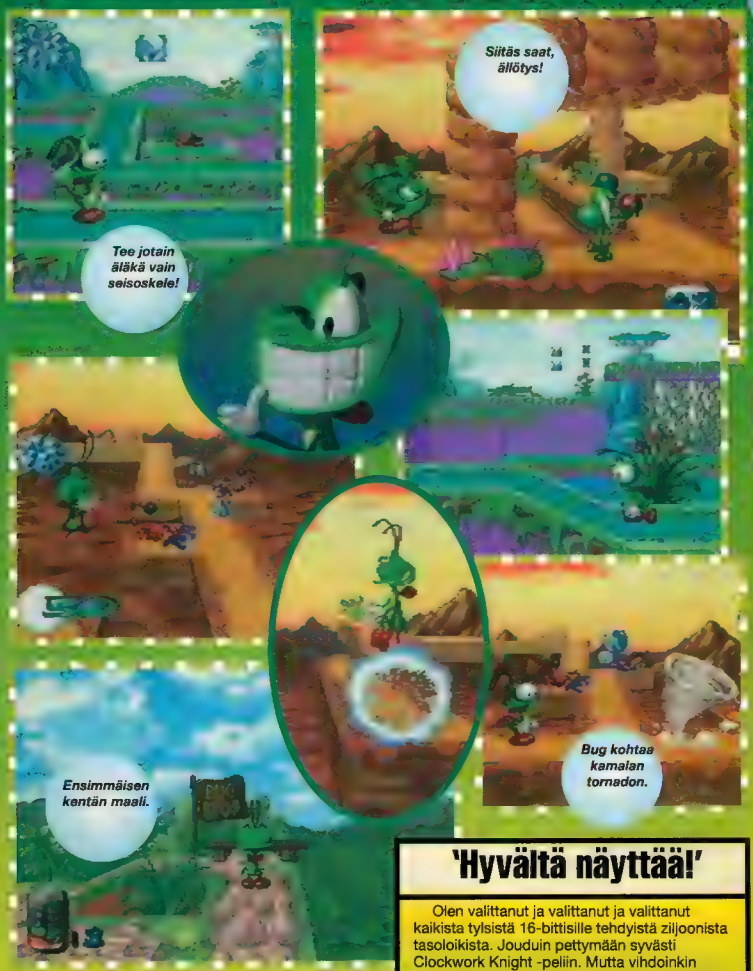
Kolmiulotteiseen ympäristöön sijoitetun tasoloikan pelaaminen osoittautuu nopeasti hauskaksi ja viihdyttäväksi. Bug loikkii ympäriinsä kuin paraskin Mario ja hävittää pahiksia, joita pukkaa esiin tekemään sankarin elämän vaikeaksi. Kaikkien muiden tasoloikkien tapaan Bug kerää myös niin paljon kentiltä löytyviä esinetä kuin mahdollista. Toisissa peleissä kerätään banaaneja, sormuksia tai kolikoita, Bugissa kerätään jalokiviä. Jos onnistuu keräämään pelin aikana sata jalokiveä, niin pääsee bonuskentälle. Bugin bonuskentistä löytyy kaikkea mahdollista itikalla lentämisestä Pac Manin imitoimiseen asti. Jopa Sonicia vastaan voi päästä juoksemaan.

Heinäsirkkoja ja ampiaisia

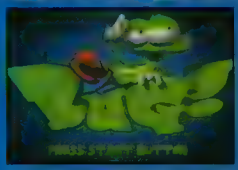
Bug-pelissä on kuusi maailmaa, joista jokainen koostuu kolmesta kentästä (tekee siis yhteensä 18). Luvut eivät vaikuta kovin suurilta, mutta kentät ovat valtavia ja täynnä vihollisia. Vastaan tulee ötiäisiä mutanttikoppakuoriaisista aina vihaisiin ampiaisiin asti. Jokaisella vihollisella on oma hyökkäystyylinsä, kupsahtamistyylinsä ja omituinen äänensä. Jos esimerkiksi hyppää koppakuoriaisen päälle, tämän kilpi katoaa ja koppis alkaa narisemaan. Muiden tasoloikkien tapaan Bug löytää myös power-upeja, jotka ovat käyttökelpoisia en tilanteissa. Power upeja ovat mm. kuolemattomuusvekottimet ja sihisevät laserit.

Isot pomot

Niin kuin kaikissa muissakin tasoloikissa, myös Bug joutuu kohtaamaan pomoja, joita ei ole mitenkään helppo voittaa. Tarvitaan enemmän kuin kolme hyppyä otsaluulle, ennen kuin nämä pomot antavat periksi. Ensimmäinen pomo voi osoittautua odotettua vaikeammaksi palaksi, joten tarvitaan sekä voimaa että kärsivällisyyttä. Parin ensimmäisen osuman jälkeen pomo vaihtaa taktiikkaa ja yrittää töniä Bugia sinne tänne. Jos onnistuu väistelemään, niin saattaa aueta tilaisuus uuteen hyökkäykseen. Jonkin ajan kuluttua pomo nousee lentoon ja yrittää pommittaa Bugia lennellessään reunasta reunaan. Sen jälkeen pomo heitteleerypälepommeja, ja tuntuu siltä kuin hän ei ikinä antaisi periksi. Jos tästä yhteenotosta selviää, niin pääsee jatkamaan matkaa Bugin pienessä maailmassa.



SATURN



Tasoloikka

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 91

Erittäin siistiä vauhdikkaine animaatioineen ja pikkutarkkoine taustakuvineen.

Äänet 78

Viehättäviä töräyttelyjä. Bugilla riittää samplattuja kommentteja.

Tuntuma 87

Hienosti menee, jos ottaa sormen pois nenästään.

Haaste 90

Kovaa, mutta oikeudenmukaista.

YHTEENSÄ 90

Täydellinen koko perheen peli.

'Saturnin sankari'

Ihme juttu, mitä vihreä ötiäinen, jolla on silmät kallon yläpuolella, tekee pelille. Minulla ei ollut kovinkaan suuria odotuksia tätä peliä aloittaessani, mutta parin minuuttia pelattuani olin valmis myöntämään, että kyseessä ei ollut mikään rojupeli. Pelkästään se, että tasoloikasta on keksitty tehdä kolmiulotteinen, tekee siitä tuoreen ja viihdyttävän tuntuisen. Grafiikka on siistiä, Bug kulkee sujuvasti joka suuntaan ja musiikki tuo seikkailuun rennon fiilikseen. Bug on varma valinta kaikille meille, jotka mieluummin vaivaamme aivojamme kuin pelaamme tappelupeleja. Lyhyesti sanottuna Bug on täydellinen koko perheen peli. **M-s**

91

'Hyvältä näyttää!'

Olen valittanut ja valittanut ja valittanut kaikista tylsistä 16-bittisille tehdyistä ziljoonista tasoloikista. Jouduin pettymään syvästi Clockwork Knight -peliin. Mutta vihdoinkin tunnelin päässä näkyy valoa! Minä en ole niitä, jotka vajoavat tasoloikista autuaaseen transsiin, mutta myöntää täytyy, että Bug onnistuu uudistamaan lajityyppiä upeasti. Tapasin vihreän ötökän ensimmäisen kerran hurjien toimituksen juhlien jälkeisenä aamuna. Kylmä hiki otsalla, vatsanväänteet ja huimaus kertoo jo paljon pelin 3D-efektien aitoudesta ja nopeudesta... Kun jatkoin pelaamista seuraavana päivänä, huomasin pelin olevan oikeasti hauska. Kyseessä on tavallinen tasoloikka, mutta 3D-efektin ja animaatioiden nopeuden takia sitä jaksaa pelata. Bug on helposti ohjattava ja cool tyyppi, kentät ovat vaihtelevia ja erikoistehosteet siistejä. Saturn tarvitsikin vaihtoehdon kilpa-ajoilleen ja väkivaltapeleilleen. Erinomainen ostos, kaiken kaikkiaan!

JOONAS

88

COMIX ZONE

...tai KAKAFAZZSPLATT, niin kuin Don Martin sanoisi. Pienenä yleissivistävänä kehyskertomuksena voimme kertoa teille, että tuollaisia sarjakuvissa esiintyviä sanoja kutsutaan onomatopoeettiseksi ilmaisuksi. Mielenkiintoista, eikö... Sarjakuvista tässä pelissä joka tapauksessa on kysymys. Pelin sankari on sarjakuvapiirtäjä Sketch Turner, joka joutuu imaistuksi omaan sarjakuvaansa. Tai sitten hänen sarjakuvansa tunkeutuu oikeaan maailmaan. Kuinka vain, maailma täytyy jälleen pelastaa.

Meillä on tapana valittaa mielikuvituksen ja uusien ideoiden puutteesta pelimaailmassa yleensä ja tasoloikissa erityisesti. Tällä kertaa vaikuttaa siltä, että Sega on kuunnellut narinaamme ja yrittänyt tosissaan saada aikaan jotain omaperäistä. Kyseinen peli on Streets of Rage -tyyppisen beat 'em upin ja tasoloikan sekoitus, johon on lisätty hieman ongelmapelin tuntua. Kentät ovat järjestetty sarjakuvalehden sivuiksi, ja seikkailu etenee ruutu kerrallaan. Jokainen ruutu alkaa haamupiirtäjän kynäillessä vihollisen, josta pitää selvitä seuraavaan ruutuun päästäkseen. Pelkkä väistely ja lyöminen ei kuitenkaan riitä. Jokaisella vihollisella on omat kuvionsa, ja eteenpäin päästäkseen joutuu harkitsemaan taktiikkaansa hyvinkin tarkkaan. Sankarilla on sitäpaitsi vain yksi elämä. Joistakin ruuduista löytyy ongelmapaloja, jotka pitää ratkaista jotta saisi bonuksia, löytäisi salaisia huoneita ja pääsisi oikoteille. Kaikki vuorosanat esitetään puhekuplissa, ja se näyttää hauskalta. Ainakin ensin alkuun, myöhemmin kuplat alkavat pahasti toistaa itseään...

Sketch Turner itse on oikea sarjakuvasankari, joka hallitsee taistelutaidot ja on muutenkin kovanyrkkinen mies. Hänen vihollisiaan ovat naamioidut murhaajat, siivekkäät hirviöt, rotat ja kaikenlaiset muutkin otukset. Sketchillä on vain yksi elämä, mutta näppäränä miehenä hän löytää seikkailun aikana käyttökelpoisia bonuksia. Toisinaan hän muuntautuu jopa aidoksi supersankariksi värikkäine kalsareineen ja supervoimineen. Niin että mitäs oikein odottelet? Kynät teräviksi ja maailmaa pelastamaan!

MEGA

Toiminta

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	MARRASKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 85

Sarjakuvamaisen skarppia. Taustat hienoja, vaikkakin yksinkertaisia.

Äänet 79

Väsynyttä muzakkia mutta hyviä äänitehosteita.

Tuntuma 81

Hyvä ohjaus, vaikka se vähän närästääkin, että yksikin lipsahdus johtaa Game Overiin.

Haaste 88

Useimpia muita MD-pelejä vaikeampi, ja elämiä on vain yksi...

YHTEENSÄ 85

Omaperäinen toiminta-seikkailu, joka eroaa selvästi massasta.

'Yllättävän hyvä!'

Topin mielestä minun olisi pitänyt olla kiitollinen, että sain Comix Zonen arvosteltavakseni. Vanha sarjakuvafriikkihän tietysti pitäisi sarjakuvapelistä, vai kuinka?

Itse olin kuitenkin aika epäilevällä kannalla. Jo pelin pääidean suhteen. Näimme Comix Zonesta varhaisen version jo yli vuosi sitten jollakin messuilla. Ensin ajattelin, että kyseessä oli mainoskikka. "Nuorethan pitävät sarjakuvista, eivätkö? Tehdään siis peli, josta voidaan tehdä myöhemmin vielä sarjakuvakin, niin votot maksimoituvat kuin itsestään!"

Myöntää taytyy, että lopullinen versio pääsi yllättämään myönteisesti. Tasoloikkiahan riittää aivan liiaksikin, ja yksinpelattaviin tappelupeleihinkin olemme ehtineet kyllästyä jo aikoja sitten. Mutta Comix Zone on hyvä esimerkki siitä, että mielikuvitukselle löytyy vielä tilaa. Perusidea ei ole vain omaperäinen, vaan se on myöskin hienosti toteutettu. Pelissä riittää tarpeeksi tutkittavaa, jotta sen pariin palaa yhä uudelleen. Perusidean lisäksi pelin ohjaus on parhaasta päästä ja grafiikka komeaa. CZ ansaitsee saada himoitun "Hyvä peli -95" -merkin. (Jonka keksin juuri.)

Sitten taas voidaan kysyä, oliko fiksua nostaa vaikeusastetta pihistelemällä lisäelämissä. Minua yhden elämän politiikka vähän närästää, mutta sekin taitaa olla makuasia... **JOONAS**

82

'Sega skarppaa'

Double Dragon -kolikkopeli julkaistiin jo miljoona vuotta sitten, eikä sen jälkeen olekaan tapahtunut juuri mitään uutta beat 'em up -lajissa. Olemme nähneet varmaan miljoona enemmän tai vähemmän onnistunutta yritystä muuttaa peliä. Onnistuneiden yritysten joukkoon voidaan lukea Segan Comix Zone. Omaperäisellä konseptillaan se nousee listan kärkipaikoille kaikkien väsyneiden tappelupeliviritelmien ohi. Grafiikka, ohjaus ja äänet ovat kaikki huippuluokkaa. Vihollisen koipien oikaisun jälkeen kuultavat hupaisat samplatut kommentit jälkeen ovat pinstävä keksintö. Sankari liikkuu sutjakasti sarjakuvan ruutujen välillä ja skarpit grafiikat hivelevät silmää. Edistystä! **TOMMI**

88

EARTHBOUND

Nintendon paljon puhuttu RPG Mother 2 on julkaistu Amerikassa. Matsu ja Martti-san tutkivat asiaa lähemmin.

Meteoriitti syöksyy jylisten maahan. Naapurit luulevat, että kyseessä on maanjäristys, mutta todellisuudessa jotain paljon pahempaa on tapahtumassa. Samaan aikaan yhteentörmäyksen kanssa maailmamme saa tervehdyksen epäystävällisiltä tulevaisuuden ihmisiltä.

Legendan mukaan pari poikaa ja yksi tyttö lyövät pahan Giygasin ja pelastavat Maapallon. Seikkailu alkaa sankarimme ollessa vielä pyjamassaan...

'Earthbound – The War Against Giygas' on Nintendon ensimmäinen yritys tuoda roolipeli amerikan markkinoille. (Zelda luokitellaan seikkailuksi.) Lopputuloksena on kummallinen sekoitus japanilaista RPG:tä ja amerikkalaista pikkukaupunkimiljöötä.

Pelin sankareina on joukko nuoria, jotka asuvat Onett-nimisessä pikkukaupungissa Eaglelandissä. Juuri kun sankarimme Ness on vetäytynyt

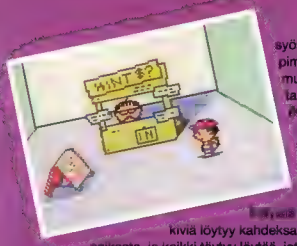
höyhensaarille, iskee meteoriitti hänen kotinsa lähelle. Nessin äiti ei onnistu estämään poikaansa tutkimasta asiaa, vaan valittaa vain, ettei ulos sovi lähteä pyjamaisillaan.

Onettin poliisivoimat ovat kuuluisia tiesuluistaan – muuta kaupungin lainvartijat eivät osaakaan. Luonnollisesti poliisit ovat eristäneet tapahtumapaikan, ja luonnollisesti juuri sinne Nessin parhaan kaverin Pokeyn pikkuveli on harhaillut.

Ensimmäinen tehtävä siis on auttaa ystävää hädässä, mikä antaa esimakua koko tulevasta seikkailusta. Kumma kyllä Nessin vanhemmat tajuavat ennen häntä, että juuri hänen täytyy pelastaa ihmiskunta. Esimerkiksi hänen isänsä soittaa kertoakseen, että on laittanut Nessin tilille rahaa (*Osta mitä haluat*). Vaikka raha sitten meneekin hotellilaskuihin (energianlataus), puhelinsoittoihin (ilmaisia mustista puhelimista) ja ruoan ostoon – siis tylsiin aikuisten juttuihin.

Ness saa koiransa Kingin ja kavereitaan seurakseen suureen seikkailuun, jossa tapahtuu muutakin kuin alieneitten tuhoamista. Hän saa vihamiehikseen paikallisen jengin – Sharks Gang – sekä bensapumppuja(!), villiintyneitä koiria, käärmeitä, dinosauruksia ja ufomiehiä. Tapahtumat siis sijoittuvat nykyaikaan, mutta todellisuudessa on monia meille tuntematttomia ulottuvuuksia.

Kun Ness auttaa kaveriaan löytämään pikkuveljensä, poliisit poistavat tiesulut. Sankarimme pääsevät kytevän meteorin luokse. Pieni mehiläinen ilmestyy hehkusta ja esittäytyy Buzz-Buzziksi. Buzz kertoo tulevansa 10 vuotta tulevaisuudesta ja että tulevaisuudessa kosmiset tuhot, Giygasin lähettämät, ovat



syösseet ihmiskunnan ikuiseen pimeyteen. "Mutta sinä voit muuttaa tulevaisuutta iskemällä takaisin täällä ja nyt!" (Kuulostaako tutulta?)

Voittaakseen Giygasin täytyy Nessin yhdistää ja kanavoida voimansa Maan voiman kanssa.

[illegible] kiviä löytyy kahdeksasta eri paikasta, ja kaikki täytyy löytää, jotta tehtävä onnistuisi.

Buzz-Buzz ei ehdi juuri nauttia vapaudestaan. Naapurin mummo luulee häntä ampiaiseksi ja tekee hänestä selvää rullatulla sanomalehdellä. Onko Nessin ja hänen ystäviensä kohtalo yhtä tyly...

Earthboundin ensimmäinen pahis on nimeltään Chuck.

Meteori hohtaa pahaenteisesti, kuin tulevaa ennustaen.

'Kokiksen maku'

Earthboundin takaa löytyy mies nimeltä Shigesato Itoi. Hän sai nuoruudessaan runsaasti vaikutteita amerikkalaisesta pop-kulttuurista. Ja se näkyy. Peli on selvästikin suunnattu nuoremmille pelaajille sekä niille, joita RPG:t eivät yleensä kiinnosta. Pelin tuntua voisi verrata Shadowruniin, ja piirretyissä maisemissa ja hahmoissa on jotain Bart-maista. Peliympäristö on leimallisesti amerikkalainen pikkukaupunki puhelinkoppeineen, pankkikonttoreineen ja kirjastotäteineen. Japanilaiset vaikutteet eivät näy niinkään demoneissa ja lohikäärmeissä kuin siinä, miten japanilaiset amerikkalaisen pikkukaupungin näkevät.

On vaikea kritisoida kunnianhimoista yritystä popularisoida roolipelejä. Earthbound onnistuu varmaankin houkuttelemaan huomispäivän roolipelaajia. Sankarikin kantaa aseenaan baseballmailaa eikä RPG-seikkailujen vakiokalustoon kuuluvaa Excalibur-miekkaa.

Sitten on sellainen asia kuin pelin sielu. Roolipelien kotimaasta tulevat pelit jotenkin taianomaisesti tuntuvat vangitsevan pelaajansa. Hampurilaisten ja Coca colan tuntu Earthboundissa tekee vaikeaksi imeytyä seikkailun mystiseen tunnelmaan mukaan.

MATSU

78

'Pelihalleja hämärien linnojen sijaan'

Earthbound on lohikäärmeisiin ja pahansisuisiin maahisiin kyllästyneen roolipelaajan ainoa vaihtoehto. Amerikkalainen koulupoika pääosassa saattaa vaikuttaa hieman ääliömäiseltä, puhumattakaan siitä, että seikkailussa tarvitaan luottokortteja ja amerikkalaista pikaruokaa maaliin pääsemiseksi. Ääliömäistä se ei kuitenkaan ole, vaan ainoastaan hieman erilaista ja hyvinkin hauskaa. Ainoa häiritsevä tekijä on taistelut, joissa psykedeeliset monsterit huojuvat ympäri ruutua. Muutoin olen ihan tyytyväinen, että tällaisiakin roolipelejä ilmestyy. Koko peli tasapainottelee kauhun ja komedian välillä, mikä luo tunnelman, että pelaaja itse on statistina jossain halvassa amerikkalaisfilmissä. Kyseessä on yksinkertaisesti seikkailu, jossa on Coca-colaa taikajuomana, kolikkopelihalleja linnoina ja tavallisia pulliaisia eksoottisten sankareiden sijasta.

MARTTI-SARI

83

SNES

RPG

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	US IMPORT
Myynnissä	NYT! (USA)
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTOMUISTI
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **76**

Hieman NESsimäisempi kuin Bartin SNES-seikkailu, muuten hyvin samankaltainen.

Haaste **82**

Paljon ympäristön taustaääniä, jotka kuuluvat hieman liian kauan.

Tuntuma **82**

Taisteluosuuksissa vaaditaan tiukkaa ohjaimen hallintaa.

Haaste **78**

Kokeneille pelaajille helppo, aloittelijoille ehkä liian paljon dialogiruutuja.

YHTEENSÄ **77**

Onko Coca-cola parempaa kuin Fanta? PEPSIÄ ON.

Virtua Fighter Remix

SATURN

Virtua Fighter -tanssiin on tulossa viime aikoina paljon hyviä uutisia. Ensin alkuperäinen ilmestyi Saturnille, sitten 32X:lle. Plan ilmestyy jatko-osa. Ennen sitä tulee kuitenkin remix alkuperäisestä monikulmiotappelusta.

Jos vertaa oikealla olevaa kuvaa muihin, niin näkee heti, että VR Fighter Remix on paremman näköinen.

Virtua Fighter Remix on juuri sellainen, kuin Virtua Fighterinkin olisi pitänyt olla! Kaikki alkuperäiset taistelijat ovat mukana, tosin pienen kasvojenkohotuksen läpikäytyään. He näyttävät paremmilta ja liikkuvat sulavammin kuin koskaan aiemmin. Karkeat piirteet, vilkkuva grafiikka ja joskus nykivät liikkeet ovat historiaa. Segan ohjelmoijilla on ollut tällä kertaa aikaa, mitä heillä ei ilmeisestikään ollut alunperin. Mutta silloinhan oikin kiire 32-bittisen julkaisun kanssa...

Paljoakaan muuta kerrottavaa tästä VF:n versiosta ei ole. Peli kulkee vanhaan tapaan, eikä mitään mullistavia uutuuksia ole tarjolla. Ulkonäöllisten erojen lisäksi tehty työ näkyy parhaiten uusinnoissa, jotka sujuvat aikaista nehmeämmin kadottamatta kuitenkaan yhtään polygonia. Ohjelmoijat ovat lisänneet peliin myös uusia kamerakulmia, joilla pääsee entistäkin yksityiskohtaisemmin tutkimaan, miten teki viimeisimmästä vastustajastaan virtuaalisushia. Kaiken kaikkiaan suositeltava makupala Virtua Fighter 2:ta odotellessa.

'Siistiä'

Mitä tästä pelistä oikein voisi sanoa? Same shit, new wrapping? Täytyy tosin muistaa, että alkuperäinenkin peli oli huippuluokan beat 'em up ja että tämänkaltaisissa peleissä pakkaus on ainakin yhtä tärkeä seikka kuin sisältö. Kasvoleikkaukset tuntuvat olevan kovasti muotia tätä nykyä, vaikkakin on aika harvinaista, että yksivuotiaatkin kiristelevät pärstäkertoimiaan uuteen uskoon... Eli: kyseessä on huippupeli, jota graafiset parannukset eivät ole ainakaan huonontaneet. Ohjauskin tuntuu parantuneen puoli pykälää, mutta ehkä se on vain kuvittelua. Kaikki vanhat jipot purevat yhä, ja kaiken kaikkiaan tästä remixistä on vaikeaa keksiä mitään nurisemista. Virtua Fighter on yksi parhaita tällä hetkellä myynnissä olevia beat 'em uppeja, ja VF Remix saa vielä vähän alkuperäistä paremman arvosanan. Tietysti voi kysyä, kannattaako Remixiä hankkia, varsinkin kun VF2 on jo kulman takana ja muitakin harkitsemisen arvoisia tappelupelejä on olemassa...

TOMMI

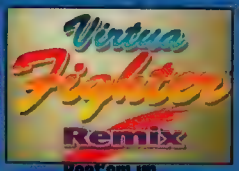
93

'Hyvä mutta tarpeeton'

Tällaisia pelejä on hiukan hankala arvostella. Virtua Fighter Remix on alkuperäistä parempi ulkonäkönsä puolesta, mutta muuten se on täysin samanlainen. Itse olen sitä mieltä, ettei peli siitä oleellisesti parane, jos grafiikkaa vähän parannellaan. Sitäpaitsi, kaikilla Saturnin omistajilla on jo Virtua Fighter, joten on vaikea keksiä yhtään hyvää syytä pulittaa rahaa remix-versiosta. Pelit saavat SuPossa kuitenkin arvosanan sen mukaan, kuinka hyviä ne ovat, joten VF Remix, alkuperäistä hiukan parempana pelinä, saa myös hiukan paremmat pisteet. Mutta ei sitä silti kannata ostaa.

NIKO

91



Beat'em up

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	MARRASKUU
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	—
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 92
Siistiä, sulavaa ja lähes bugitonta.

Äänet 92
Hyvää musaa ja tuhteja äänitehosteita.

Tuntuma 91
Aito beat 'em up -simulaattori, jonka oppiminen vie aikansa.

Haaste 85
Vaihteleе, muttei milloinkaan kovin vaikeaa.

YHTEENSÄ 92
Alkuperäistä selvästi parempi

Centipede Millipede

Jälleen kaksi vanhaa kulttipeliä yksissä kuorissa Game Boylle. Onko kasetti samaa korkeaa laatua kuin viime kuussa arvosteltu Asteroids and Missile Command, vai yrittääkö Nintendo lypsää kuollutta lehmää?

Kun näkee nälden pellen kansikuvat, voi luulla pääsevänsä taistelemaan hirviöitä vastaan. Todellisuudessa vastustajiksi osoittautuvat harmittoman näköiset hyönteiset. Ruutu on täynnä ammuttavia sieniä. Etenominen käy aika hitaasti, sillä sienet katoavat vain pala palalta osumien tahtiin. Sienistä ei muutenkaan saa kovin paljon pisteitä. Parhaat pisteet saa pikku ystävien lahtaamisesta. Pitkäjalkainen lukki kuolee 1200 pisteen arvoisesti, jos sen nappaa tarpeeksi läheltä. Muuten saa vain 300, 600 tai 900 pistettä. Muita Centipedessä ja Millipedessä esiintyviä itikoita ovat koppakuoriaiset, leppäkertut, pihtihännät ja sudenkorennot. Jokunen puupistiäinenkin löytyy. Joskus hyönteiset tulevat joukolla maailmaa valloittamaan. Silloin pääsee käyttämään DDT-pommia, joka tappaa talossa ja Game Boyssa. Siitäkin näkee, että nämä pelit on tehty jo 80-luvun alkupuolella, tätä nykyähän DDT on kielletty hyönteismyrkky. Jos hipaisee jotain ötökkää, niin räjähtää tuhannen nuuskaksi. Centipeden alkumusiikki kuulostaa amerikkalaisista koululaisfilmeistä napatulta. Kun peli pääsee alkamaan, ei muuta kuule kuin ampumisen äänet. Hyönteisten ääntelyt ovat täysin epäuskottavia. Ne kuulostavat marssivilta armeijoilta, ilmahälytykseltä, kuularuiskuilta ja pommeilta. Game Over -melodia soi mollissa ja saa pelaajan tuntemaan olonsa traagiseksi. Grafiikka on vanhojen pelien tapaan yksinkertaista.

'Vääryyttä'

Tämä peli saa minusta tuntumaan samalta, kuin tunnen nähdessäni ihmisten tarpeettomasti liiskaavan hamähäkkejä ja tappavan ampiaisia. Minun mielestäni hyönteisten tappamisessa ei ole mitään normaalia. Päinvastoin, se on täysin sairasta.
Ensinnäkään ei ole mitään kunnon syytä tehdä peliä niin sairaasta toiminnasta. Sitä paitsi on silkkaa huijausta puhua kahdesta pelistä, kun ainoana erona on se, että toisessa on DDT:tä ja toisessa ei. No, ehkä toisessa osassa on vähemmän itikkajoukkoja.
Ei, tämä ei kerta kaikkiaan käy Minusta tämä on vahingollista ja antaa lapsille väärän kuvan oikeasta ja väärästä.

LOVIISA

30

'Hohhoijaa'

Uudelleenjulkaisut ovat sitten hankalia. Jotkut niistä ovat loistavia ja pitävät hyvinkin puolensa uudempia tulokkaita vastaan. Sitten taas on sellaisia uudelleenlämmittelyjä, jotka ovat aivan kamalia. Centipede ja Millipede kuuluvat viimeksi mainittujen joukkoon. Niissä ei ole minkäänlaista vetovoimaa, enkä minä ainakaan jaksa innostua tippaakaan. Varsinkaan, koska Game Boylle on tarjolla niin paljon parempiakin kulttipelejä. Centipede ja Millipede ovat täysin tarpeettomia. Ne ovat Game Boyn kasettien tuhlausta.

TOPI

58

Game Boy

Esihistoria

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	
Myynnissä	JOULUKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	2 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **70**

Sööttiysbonus.

Äänet **60**

Hyönteisarmeijat marssivat.

Tuntuma **55**

Ohjaus on toimiva, mutta valitettavasti liikkumaan pääsee vain puolen ruudun alueella.

Haaste **12**

Pienempiä ja heikompia on helppo tappaa. Se on väärin.

YHTEENSÄ **43**

Jäämme odottamaan hyönteisten vastaiskua.

MICKEY MOUSE
MAGIC WAND

Voisi luulla, että Mikki Hiiri on vakavamielinen Ankkalinnan kansalainen, joka viettää hillittyä elämää Pluton ja Minnin kanssa. Magic Wand näyttää hänen olevan ennemminkin seikkailijatyyppiä. Mikki seikkailee yksin suuressa linnassa pelastamassa ilkeän velhottaren kaappaamia ystäviään. Velhotar on lukinnut Mikin ystävät niin vaikeisiin arvoituksiin, että hänen mukaansa Hiiren aivot eivät riitä niitä ratkaisemaan.

Velhotar ei kuitenkaan ottanut lukuun sitä, että Mikillä on korvaamaton apuväline, taikasauva. Sillä voi muuttaa linnan pitkiltä käytäviltä löytyvät kristallit omeniksi joilla voi heitellä vastustajia, herkuiksi jotka tekevät vahvemmaksi, soittorasioiksi jotka pysäyttävät viholliset hetkeksi sekä kuvan paloiksi. Kun Mikki on löytänyt jokaisen kuvankappaleen, syntyy kokonainen kuva ja kenttä on ratkaistu. Hankaluutena on se, että joissakin kristalleissa piilee vihollisia. Vihollliset ovat joko kävteleviä luutia, juoksevia, tulipalloja ampuvia noitia tai loikkivia rupisammakoita, jotka lipovat kielellään.

Joskus kristalleja ei löydy tarpeeksi kokonaiseen kuvaan. Silloin voi harppoa ristillä merkittyyn ruutuun, jolloin pääsee lattian läpi. Tai sitten voi etsiä salaiseen käytävään johtavan luukun avaimen. Mitä pitemmälle pääsee, sitä enemmän joutuu kohtaamaan vastuksia, kuten esimerkiksi liukuhihnoja, liekkejä ja virtaavan vesiputouksen, jonka Mikki voi taikoa jääksi taikasauvallaan. Kentille tulee myös enemmän vaihtelua syvänteiden ja hissien muodossa. Tehtävänä on kuitenkin koko ajan kristallien etsiminen, eikä se pitemmän päälle jaksa oikein innostaa.

'Mikin huono päivä'

Nyt hiukan pistää vihaksi. Mikki Hiirtä on riistetty. Häntä käytetään houkuttelemaan ostajia pelille, jossa hänen osansa on ennemmin laboratoriorotan kuin oikean etsivän. Mikin laittaminen sotkuisen roskapelin pääosaan on yhtä fiksua, kuin Upponallen pestaaminen sotapeliin.

Minun mielestäni tunnettuja hahmoja voi käyttää TV-peleissä – hyvissä TV-peleissä. Tässä jutusta Mikki olisi pitänyt kuitenkin jättää pois. Hänellä on ollut selvästikin huono päivä.

LOVIISA

55

'Hiirenloukku'

Minulle jäi vähän epäselväksi, mikä niistä miljoonista Disney-pelejä tekevistä yrityksistä löytyy tämän fiaskon takaa. Toisaalta en voisi juurikaan vähempää välittää. Peli on sarjakuviin verrattuna yksitoikkoinen eikä juuri herätä suurempia intohinoja. Eikä Mikki muutenkaan ole Ankkalinnalaisista suosikkejani. Magic Wandin kaltaisia pelejä on nähty noin 10^n kappaletta, eikä tilanne ole miksikään muuttunut.

TOMMI

61

GAMEBOY

Selkkailu

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	
Myynnissä	JOULUKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	SALASANA
Koko	2 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 65
Yksinkertaista ja siksi myös ikävystyttävää.

Äänet 59
Pirtsakkaa, mutta niiiin tylsää.

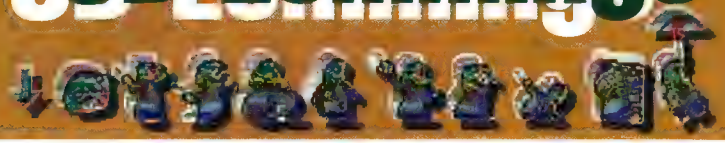
Tuntuma 70
Mikki Hiiri vain totteli käskyjä.

Haaste 39
Tosi helppoa. Vaihtelua ei ole, ja peliin kyllästyy ensimmäisen kentän jälkeen.

YHTEENSÄ
Tylsää, vain pallokorvan kovimmille faneille.

64

3D Lemmings



VIRTUAALI-SOPULIT

Uudet Lemmings-pelit eivät yleensä ole tuoneet tullessaan uusia ideoita. Tällä kertaa tilanne on toinen. 3D Lemmings, olkaa hyvä.

Juuri Lemmingsillä Psygnosis ansaitsi kannuksensa 80-luvun lopulta. Sen jälkeen he ovat ynttäneet kovasti saada aikaan alkuperäisen pelin arvoisen jatko-osan. Vaikka Lemmings 2 The Tribes oli hieno peli, niin se ei menestynyt yhtä hyvin kuin ensimmäinen osa. Nyt Sopulit ovat astuneet kolmanteen ulottuvuuteen Sonyn PlayStationin avulla. Mutta tuliko pelistä yhtään parempi?

Lemmings-pelissä tehtävänä on saattaa sopulilauma pisteestä A pisteeseen B. Jokaisella jyrsijällä on oma erityistaitonsa. Erityistaitoja ovat esimerkiksi kaivaminen, sillanrakennus, aidanseipäänä oleminen ja kiipeäminen. Erilaisia taitoja yhdistelemällä täytyy mahdollisimman monta itsetuhoista naskalihammasta opastaa ohi kaikkien äkkikuolemaa tarkoittavien vaarojen.

Suurin ja oikeastaan ainoa uutinen 3D Lemmingsissä on se 3D. Tällä kertaa vihreätukkaiset itsemurhakandit voivat kulkea kaikkiin suuntiin, mikä on antanut pelin kenttien suunnittelijoille tilaisuuden toteuttaa itseään vapaammin. Virtuaalisopulit ääntelevät hupaisasti ja alkukuvissa kerrotaan koko laumavaelluksen historia. Pelissä voi valita myös vaihtoehdon 'virtual lemmings', mikä tarkoittaa sitä, että seikkailun pääsee näkemään sopulin perspektiivistä. Elämä viilsee kuvanauhana ohi silmien...

'Hyvä, muttei parempi'

Lemmings on loistava peli, mutta se kärsii samoista ongelmista kuin Sim City ja Tetris – se ei tule uusista jipoista yhtään hauskemmaksi, vain erilaiseksi. Sim City 2000 on hyvä, mutta ei samalla tavalla kuin alkuperäinen. Se on vaikeampi ja siitä löytyy massoittain kaikenlaisia mielenkiintoisia yksityiskohtia, mutta siitä on tullut jo eri peli. Sama on tilanne 3D Lemmingsin kohdalla. Uuden ulottuvuuden käyttöön ottaminen on hyvä idea, mutta se tekee pelistä vähemmän havainnollisen ja selvästi hankalamman. Aluksi, kun ei tiedä miten peliä ohjataan, turhautuu helposti joutuessaan räjäyttelemään pikku jyrsijäitä atomeiksi ja kuuntelemaan niiden buuausta.

Jos kuitenkin on heti alusta asti varautunut siihen, että 3D Lemmings ei ole samanlainen kuin tavallinen Lemmings, niin homma on okei. Omalla tavallaan peli on hyvinkin hauska. Se nyt ei vain missään kohtaa ole yhtä hauska kuin alkuperäinen.

TOPI

82

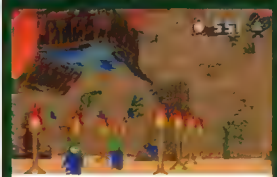
'Hämmentävä'

Minä en ole milloinkaan ollut mikään suuri Lemmings-fani, mutta ymmärrän kyllä hyvin niitä, jotka siitä pitävät. Sopulit ovat tarpeeksi viehättäviä ja peli tarpeeksi vaikea, jotta kaikki voivat siihen ihastua. Psygnosis on vienyt pelin kirjaimellisesti uuteen ulottuvuuteen, mikä tekee siitä hiukan hämäävän mutta samaan aikaan oikein hauskan. Tosin peliä täytyi pelata pari kertaa, ennen kuin selvisin edes ensimmäisestä kentästä. Niin vaikea ei ongelmapelin pitäisi olla. 3D on joka tapauksessa parasta, mitä Psygnosis on voinut vanhalle peli-idealleen tehdä.

MARTTI-SAN

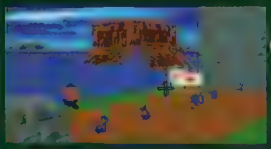
81

Tiukan paikan tullen kannattaa kavuta toisten niskaan.



Hyvää joulua, mister Lemming.

Kaikkien blokkereiden ylijumala.



Kuinka hauskaa voi elämä itsemurhakandina olla?

PSX

Ongelma

Julkaisija	PSYGNOSIS
Jakelu	COMPUTER 2000
Myynnissä	NYT!
Koko	1
Pelimuisti	MUISTIKORTTI
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka **79**

Vihreätukat ovat söötteijä ja intro on hauska. 3D toimii hienosti.

Äänet **75**

Sopulien kitinä alkaa kalvamaan hermoja jonkin ajan kuluttua.

Tuntuma **80**

Kuten aiemmatkin Lemmings-testit, mutta hankalampi pelattava.

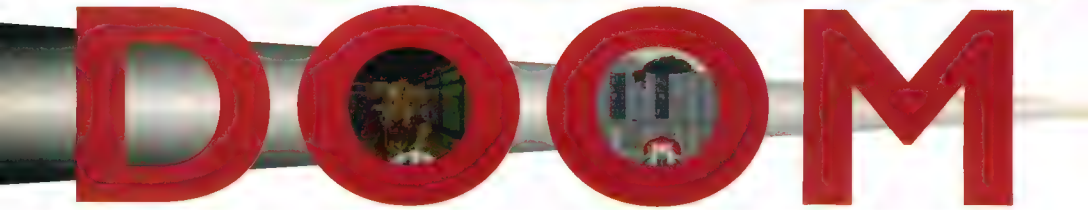
Haaste **85**

Tonneittain kenttiä.

YHTEENSÄ **82**

Parasta, mitä Psygnosis Sopuleilleen voi tehdä.

Viime aikoina on tietokonepelien parissa puhuttu kovasti väkivalta-peleistä kuten Doom, Marathon ja Gloom. Nyt tuo verinen pelityyppi on viimeinkin saapunut SNES:lle, mutta onko vanha sotaratsu sittenkään sopiva laite tällaiselle pelille?



Ne, jotka ovat pelanneet Doomia tai jotain vastaavaa tietokoneella, tietävät mistä on kyse. Perusideana on juoksennella kolmiulotteisissa käytävissä ja ampua kaikkea, mikä liikkuu, olivat ne sitten avaruusolentoja, hirviöitä tai natseja.

Pelaaja näkee maailman pelihahmonsa silmin, ja hahmosta itsestään näkyy vain kädet, jotka toivottavasti kantavat jotain tehokasta asetta. Vihollisia nimittäin piileskelee jokaisen kulman takana.

Vaikea ohjaus

Jos on pelannut tietokone-Doomia, niin on aika varmasti käyttänyt näppäimistöä. Parkkiintuneen konsolipelaajan on tosin vaikea oppia ohjaamaan näppäimistöllä. Sama pätee myös toiseen suuntaan. Jos on seikkaillut tietokoneella, niin SNES:n ohjaimella sankarin ohjaaminen on tosi vaikeaa.

Lisäharmina on vielä heikkolaatuinen grafiikan käännös. Kuva nykii koko ajan, mikä vain korostaa tarkan ohjauksen merkitystä.

Tunnelmatonta

Jotta Doomissa pääsisi oikeaan tunnelmaan, niin sitä pitää pelata kaikessa rauhassa, pimennetyssä huoneessa ja raskas musiikki taustalla soiden. Ainakin tietokoneella.

SNES-versiossa kaikki tunnelma katoaa kuin taikaiskusta, soi sitten metalli tai ei. Aiemmin mainittu huono ohjaus yhdistettynä ontuvaan grafiikkaan on ensimmäinen merkki. Seuraavaksi tulee pliippaus-"soundtrack". Viimeinen naula arkkuun on se, että SNES-versiosta puuttuu täysin Doomin perusidea, nimittäin splatter-tyyli roiskuvine punasoluineen. Löysä Doom – aargh!

Kovanahkaisten Doom-pelaajien kannattaa kiertää tämä versio kaukaa. Siitä nimittäin saa pelkästään päänsärkyä – jännitystä on aivan turha odottaa.

Veretön

Vanha veisu verestä SNES:n peleissä näyttää pätevän yhä.

Doomin perusidea, jankuttamisen uhallakin, on teurastaa niin paljon vihollisia kuin mahdollista. Teurastaminen tapahtuu mahdollisimman verisesti, esimerkiksi haulikolla, moottorisahalla tai jollain muulla kivalla lelulla.

Kun sitten sellaisesta pelistä tehdään versio, josta otetaan kaikki ketsuppiin viittaavakin pois (mitä sensoreilla oikein on tomaattisosetta vastaan?), niin pelin idea on peruuttamattomasti tuhottu. Sama kuin jos antaisi Likaiselle Harrylle vesipyssyn. Jotkut ihmiset yksinkertaisesti vain pitävät verisistä peleistä – mutta eivät silti muutu kuolaaviksi joukkomurhaajiksi. Jos ei pidä verisistä peleistä, niin ainahan voi pelata Tetristä.

Tilanteen ollessa tällainen voi sanoa, että Nintendon ei olisi pitänyt julkaista koko versiota. SNES-pelaajat saavat vielä toistaiseksi jäädä odottelemaan onnistunutta Doom-tyylistä peliä.

Mitä isompi pyssy, sitä hauskempi reissu.

Syö lyijyä typerä seinä!

'Heikko käännös'

Mina en ole milloinkaan ollut mitenkään innostunut PC:n peleistä. PC kun on kone, joka on tehty lähinnä taulukkolaskentaa varten. Sille on kuitenkin viime aikoina tullut koko joukko pelejä, joista useimmat ovat roskaa, mutta joiden joukosta joitain helmiäkin löytyy. Yksi noista helmistä on Doom, joka on aivan oikeasti hyvä PC-peli.

Konsolissa koko perusajatus on taas erilainen. Se on luotu, jotta ihmiset voisivat pitää hauskaa. Hauskaa, vain hauskaa eikä mitään muuta kuin hauskaa. Siksi odotukseni olivatkin korkealla tunkiessani kasettia SNES:liini. Toivoin pääseväni hyvän Doom-käännöksen pariin.

Valitettavasti läheskään aina peli ei selviä käännöksestä koneelta toiselle. Doomin tapauksessa potilas on kuollut ja lisäksi vielä ruhjottu tunnistamattomaksi.

Kaikki se, mikä teki PC-versiosta hyvän, on poistettu. Surkea ohjaus (uskomatonta, mutta totta: PC:n ohjaus on kerrankin SNES:n ohjausta parempi) ja grafiikan hitaan tahtiin päivittyminen aiheuttavat lähinnä päänsärkyä. Sitäpaitsi kaikki veri on sensuroitu. 16-bittiset jäävät siis ilman Doom-tyyppistä peliä... ainakaiseksi.

TOMMI

72

'Käännös mättää'

Minä tosiaankin uskoin kaikkia niitä väärnksi osoittautuneita huhuja, jotka väittivät SNES:n Doomin olevan hyvä käännös PC:n alkuperäisestä. Uskoin senkin, että siitä tulisi huomattavasti 32X:n versiota parempi. Nyt, lasku kädessäni, tunnen itseni petetyksi. Olen vihainen siitä, että pelissä on liian vähän verta, että grafiikka nykii, että FX2-piirin valehdeltiin ratkaisevan kaikki ongelmat ja että SNES ei taivu tällaisiin peleihin.

Eihän Nintendo osannut aavistaa SNES:iä suunnitellessaan, että 3D-pelit tulisivat muotiin. Sen sijaan pelien tekijöiden, kuten Williamsin, pitäisi tajuta SNES:n rajat ja olla yrittämättä mahdottomia urotekoja, kuten Doomin kääntämistä. Lopputuloksena kun on peli, jossa sekä grafiikka, ohjaus että pelituntuma kaiken kaikkiaan ovat syvältä ja poikittain.

MARTTI-SAN

67

SNES

Tasolukka

Julkaisija	WILLIAMS
Jakelu	
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	FX2-PIIRI

Grafiikka 59

PC-maailmasta napattua, mutta käännöksessä olisi saatu tehdä lisää työtä.

Äänet 55

Ärsyttäviä piippauksia peliin, jonka pitäisi olla nimenomaan tunnelmallisen jännittävä.

Tuntuma 50

Tietokoneen tarkkaa näppäinohjausta ei ole onnistuttu kääntämään.

Haaste 52

Pelillisesti liian yksinkertaista. Silmät ovat haasteen edessä.

YHTEENSÄ 71

SNES:n Doom jää tavoitteesta.

DISC

Koska Loviisa rakastaa Terry Pratchettin Discworld-kirjoja niin palavasti, niin tottakai annoimme pelin hänen testattavakseen. Löytyykö pelistä kirjojen taikaa?

Terry Pratchett on partainen englantilainen gentleman, joka kirjoittaa aivan oman laatuisiaan kirjoja. Suurin osa niiden tapahtumista sijoittuu niin sanottuun Kiekkomaailmaan (eng. Discworld), jossa asiat ja esineet eroavat meidän todellisuudestamme. Kiekkomaailma on litteä ja lepää neljän giganttisen elefantin selässä, norsut puolestaan seisovat vieläkin suuremman kilpikonnan selässä.

Kiekkomaailman erottaa omastamme ennen kaikkea taikuus. Magia on läsnä kaikkialla, ja taikureilla on oma yliopistonsa, Unseen University, jossa noviiseille opetetaan joskus hengenvaarallisenkin maagisen voiman käsittelyä. Yksi yliopiston oppilaista on nimeltään Rincewind. Hän on luultavasti koko maailman huonoin taikuri. Hänen ainoa maaginen ominaisuutensa tuntuu olevan taito pysyä elossa. Taito ilmenee äärimmäisenä

'Pratchett+Idle=ELÄMYS'

Rakastan Terry Pratchettin kirjoja, ja olen kuolannut äklöttävästi aina siitä lähtien, kun kuulin tästä pelistä. Liian innokas odotus voi kuitenkin tuhota parhaankin kokemuksen, ja hieman vaikeaa oli säilyttää pääsäni kirjan perusteella Kiekkomaailman suosikeistani muodostunut kuva tämän pelin versioihin verrattuna. Vaikka jumaloinkin Eric Idlea näyttelijänä, niin välillä jotkut pitkät vuoropuhelut, jotka eivät ole hauskoja tai pelin kannalta tärkeitä, alkavat hieman rasittaa. Sitten minua häintsee se, että kun klikkaa jotain ovea, niin joutuu katselemaan Rincewindin laahustavan sen eteen. Pelaajana kammoan kuolleita hetkiä, ja osoita-ja-klikkaa -metodi tuntuu olevan suorastaan kuolleita hetkiä varten suunniteltu. Mutta jos unohtaa tällaiset rasittavuudet, niin Discworld paljastuu peliksi, jossa paljon tehtävää ja tutkittavaa. Sitäpaitsi se on harvinaisen hyvännäköinen. Taustat tuntuvat täysin oikeilta, vaikka minulla olikin jo valmiina päässäni mielikuvia esimerkiksi Unseen Universitystä. Kaiken kaikkiaan Discworld on loistavaa ajankulua, jota voi suositella varsinkin niille, jotka ovat lukeneet Terry Pratchettin ihmeellisiä kirjoja.

LOVIISA

88

'Uusi kokemus'

Konsolipelaajien näkemys tällaisista peleistä eroaa usein tietokoneella pelaavista. Me konsolipelaajat suosimme Final Fantasy/Fantasy Star ja Zelda/Landstalker -tyylisiä pelejä PC-pelaajien halutessa roolipelinsä perinteiseen Sierra-tyyliin tai strategiapohjaiseempaan Ultima-sarjaan perustuen. Itse en ole kovin paljon PC-seikkailuja harrastanut, mutta odotin mielenkiinnolla Discworldiä. Loviisa kun oli innoissaan kertonut, että sen täytyisi olla hyvä, koska hänen idolinsa Terry Pratcett oli kirjoittanut kirjan, johon peli perustuu.

Discworldistä löytyy hauskoja tilanteita ja vuoropuheluita sekä hienoa grafiikkaa. Tunnetun brittikoomikon Eric Idlen (tunnettu Monty Pythonista) ääni nostaa pelin omaan luokkaansa ja kuivan englantilaisen huumorin ystäville on tiedossa paljon hauskuutta. Pari tuntia pelattuani alkoi taika kuitenkin karisemaan, eikä samplatun puheen kuunteleminen tuntikausia ole kovinkaan hauskaa. PC-seikkailut eivät selvästikään ole minua varten, koska kontrolli pelihahmon suhteen on liian rajallinen, enkä jaksa oikein innostua pikkusella ristillä esineiden naksauttelusta. Mutta uusi kokemus, jos ei muuta.

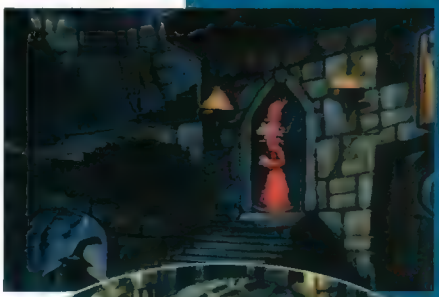
MARTTI-SAN

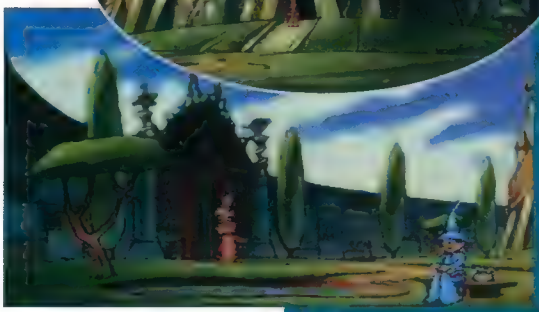
82

WORLD

pelkuruutena. Rincewind pelkää kaikkea mikä liikkuu.

PC-peli Discworld on nyt käännetty PlayStationille. Rincewindin äänenä on Monty Python -tähti Eric Idlen ääni. Pelin PC-juuret näkyvät ennen muuta siinä, että kaikki toiminta tapahtuu osoittamalla ja klikkaamalla, mikä on hieman hankalaa konsoliohjaimella. Kun esimerkiksi osoitetaan henkilöä, jonka kanssa Rincewindin halutaan puhuvan, niin Rincewind tallustaa kuuliaisesti käskettyyn paikkaan ja alkaa puhua. Vastaukset tulevat automaattisesti, ja joskus vuoropuheluista saattaa kehkeytyä oikeita keskusteluja, joissa käsitellään kaikkea ruoasta pelin varsinaiseen tehtävään. Jotain omituista on tekeillä Kiekkomaailmassa, ja vaikka Rincewind kuinka yrittää välttää vaaroja, niin hän kuitenkin löytää itsensä pian keskeltä seikkailua. Peli on aivan tupaten täynnä Pratchettin lähes kahdessakymmenessä kirjassaan esittelemiä valloittavia hahmoja. Pelissä on paljon osoitettavaa ja klikattavaa. Kaikkien kiekkomaailman salakätköjen ja nurkkien lumoissa voi unohtaa puhua pääasiasta, Ankh Morpork -kaupungin hengenvaarallisista naapureista, lohikäärmeistä. Kannattaa kuunnella tarkoin kaikki neuvot ja tutkia kaikki mahdolliset eteen sattuvat asiat, sillä koskaan ei tiedä, mikä saattaa vielä joskus pelastaa Rincewindin höykytykseltä. Kiekkomaailman pelastaminen tuntuu Rincewindistä mahdottomalta ajatukselta, ja niin meidänkin maailmamme tuntuu mahdottomalta ajatukselta, kun uppoutuu Terry Pratchettin kiekkomaailmaan. Matkustaa sinne sitten kirjojen tai pelin avulla.





PLAY-STATION

Seikkailu

Julkaisija	PSYGNOSIS
Jakelu	COMPUTER 2000
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	MUISTIKORTTI
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 92

Upeita taustoja, mutta hieman nykivää animaatiota.

Äänet 93

Eric Idle, Eric Idle & Eric Idle. Say no more.

Tuntuma 80

'Osoita ja klikkaa' -metodin täytyy kuolla.

Haaste 85

Paljon tekemistä, jos jaksaa kuunnella kaikki lörpöttelyt.

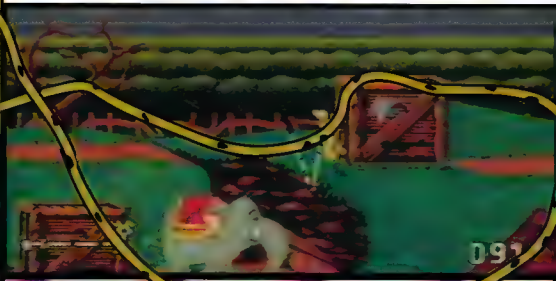
YHTEENSÄ

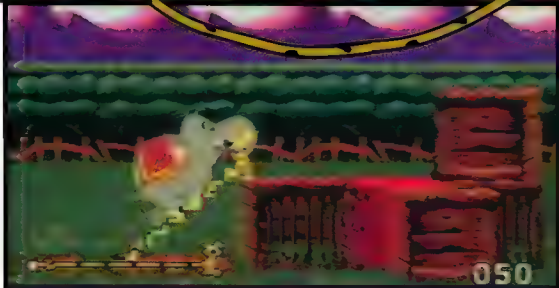
Valloittava peli, jos jaksaa osoittaa ja klikata.

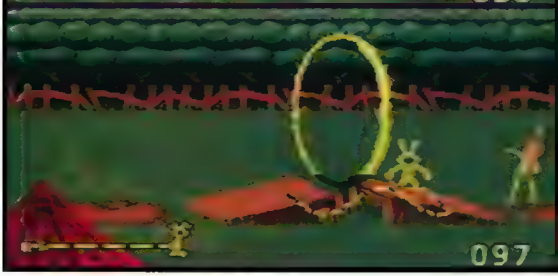
85

Alunperin ranskaksi julkaistuista sarjakuvista on tulossa oikea pelien suma. SNES:lle on jo tullut Asterix ja Obelix, ja Tintti Tiibetissä ilmestyy näinä päivinä. Jos omistaa Mega Driven, niin saa tyytyä Marsupilamiin. Vaan miksipäs ei.

Mars





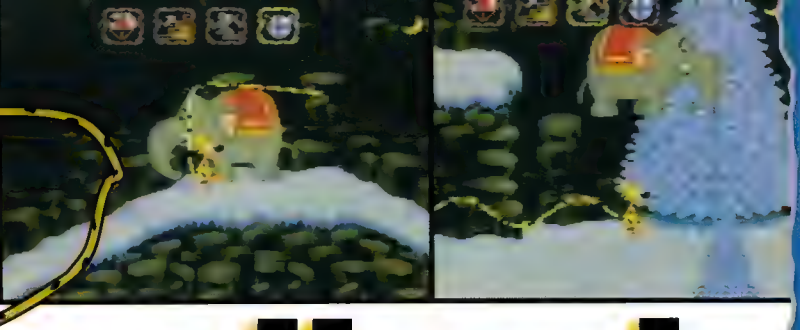


Marsupilami on eläinsankareista omituisin, jotkut ovat luulleet häntä jopa apinaksi. Hänellä on vaimo ja kolme herttaista jälkeläistä, jotka odottavat häntä viidakossa. Ennen kuin Marsu pääsee jälleen perheensä pariin, niin hänen täytyy kuitenkin karata sirkuksesta, jossa häntä pidetään näytteillä. Marsupilami on älykäs otus, eikä hänelle tuottaisi mitään vaikeuksia käyttää voimakasta häntäänsä ja paeta, mutta hän ei kuitenkaan voi jättää vähemmän fiksua ystävänsä elefantti Bonellia jälkeensä. Marsupilami päättää uhmata sirkuksen omistajaa ja ilkeitä klovneja. Hän pakenee läpi vaarantäyteisten kenttien yhdessä Bonellin kanssa Tignass-lintu apunaan.

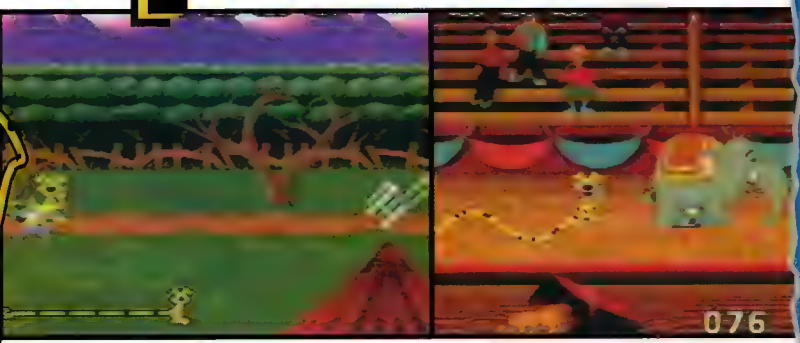
Hidasälyinen elefantti osaa vain löntystellä suoraan eteenpäin, ja jos hän törmää johonkin, niin hän vain kääntyy. Silloin Marsupilamin omituiselle hännälle löytyy käyttöä. Se voi nimittäin muuttua erilaisiksi asioiksi, kuten rappuiksi, vinssiksi, hiireksi (!), moukariksi, laskuvarjoksi tai sillaksi. Sillä voi myös iskeä ilkeitä vihulaisia päin näköä. Kun Bonelli tulee esteelle, täytyy Marsupilamin käyttää häntäänsä nopeasti, ennen kuin elefantti kääntyy. Norsun saa istumaan hetkeksi paikallaan syöttämällä hänelle elefanttinamuja, joita löytyy matkan varrelta.

Laatikoista selviää tekemällä hännästä rappuset, korkeammista esteistä Bonelli täytyy vinssata yli. Jos hän kieltäytyy ylittämästä jotain estettä, niin hänet voi säikäyttää, jolloin hän esittää elefanttitöräytyksensä ja lähtee matkaan täyttä laukkaa. Piiraita heittelevät ja jonglöörаavat klovnit ja muut sirkuksen työntekijät hoidellaan tarkalla hännäniskulla. Mikään ei ole niin pelottavaa, kuin hurjistunut Marsupilami.

Paljon enempää pelissä ei ole, mutta tämäkin riittää. Jokaisessa kentässä vastaan tuleva aikarajoitus saattaa hyvinkin alkaa uuvuttamaan, ennen kuin Marsupilami pääsee takaisin perheensä pariin.



upilami



'Marsupilami rules'

En voi väittää, että Marsupilami olisi muuttanut elämäni, mutta hupaisa peli se kuitenkin on, niin kuin sarjispelin pitääkin olla. Marsu on söötti ja elefantti hauska, ympäristö näyttää hyvältä ja vaikeusastekin on sopiva, vaikka joskus tuleekin hiukan kiire.

Tämä peli ei niin kovin kauheasti eroa viime numerossa haukkumastani Asterix & Obelix -pelistä, mutta tällä kertaa pelin tekijät ovat sentään ymmärtäneet päähahmon merkityksen pelille.

En tiedä, kuinka monet Marsupilamin tuntevat, mutta luulenpa, ettei hän ole aivan yhtä suosittu kuin Asterix tai Tintti, ainakaan täällä Pohjolassa. Vaikka ei olisikaan milloinkaan kuullut Marsupilamista ja tämän omituisesta hännästä, niin tuskinpa joutuu kuitenkaan pettymään. Marsu rules.

LOVIISA

90

'Loistava sarjakuva'

Ranskalainen Franquin piirsi 40-luvulla sarjakuvaa nimeltä Spirou. Sarjakuvasta tuli niin suosittu, että tänä päivänä sitä pidetään jo klassikkona. Sarjakuvan sivuhahmona esiintyi ihmeellinen eläin nimeltä Marsupilami. Ensimmäisen kerran tämä omalaatuinen pilkkuturkkinen otus esiintyi jo ensimmäisessä Semicin 'Pikon ja Fantasion seikkailuja' -albumissa nimeltä 'Taistelu perinnöstä'.Tarinassa Piko ja Fantasio joutuvat suoriutumaan kaikenlaisista omalaatuisista tehtävistä Fantasion perinnön takia. Viimeisenä tehtävänä on löytää Amazonian viidakoissa piileskelevä Marsupilami. Fantasion serkusta Santafiosta ja Amazonin viidakosta selvittyään, toverukset onnistuvatkin tuomaan Ranskaan yhden Marsupilamin. Olen aina rakastanut Franquinin sarjakuvia, ja hänen jätettyään niiden tekemisen nuoremmille, niistä on tullut koko ajan yhä parempia. Nyt, viitisenkymmentä vuotta Franquinin ensimmäisten tarinoiden jälkeen Marsupilami ilmestyy Mega Drivelle. Marsupilami on yhä vetävä hahmo, ja hänen häntänsä on yhtä käyttökelpoinen kuin aina ennenkin, mutta valitettavasti pelin tekijät ovat missanneet sarjakuvan vetävimmät kohdat. Marsupilami on loistava sarjakuva.

Tohtori WILLI

72

MEGA

Ongelma / Tasoloikka

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT!
Pelaajia	1
Peimuisti	SALASANA
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 78

Värikästä ja viehkoa. Makoisaa, kaiken kaikkiaan.

Äänet 80

Marsupilamin matkaa säestää iloinen melodia.

Tuntuma 80

Kun tajuaa kuinka elefanttia pitää ohjailla, niin ongelmia ei tule.

Haaste 85

Vaihtelevaa ja ovelaa. Paikoitellen aika vaikeaa.

YHTEENSÄ 85

Upea sarjakuva saa soraajakseen keskitasoisen pelin.

SATURN

RPG

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 60

Kaikki tietävät, että Saturn pystyy paljon parempaankin.

Äänet 51

Vinkuvia urkukomppeja ja yliprameita äänitehosteita.

Tuntuma 40

Pelaaja painaa naama punaisena oikealle, mutta mottipää ruudulla painuu vinosti vasemmalle.

Haaste 56

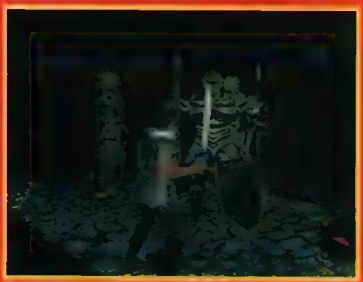
Peli on helppo, mutta siihen kyllästyy ennen loppua.

YHTEENSÄ 56

Epäilemättä surkein Saturnin peli tähän mennessä.

Virtual Hydlide

Virtuaalinen satumaailma, josta löytyy pahoja demoneja, noituutta ja sopeutumattomia impejä, ei kuulosta lainkaan hullumalta. Mutta totuus paljastuu (jälleen kerran) vähemmän miellyttäväksi.



Kun Virtual Hydlide -peliä katsoo ensimmäisen kerran, niin voisi hyvin luulla, että sen grafiikkaa on pelkkää digitalisoitua pikselimössöä. Ohjauskaan ei oikein tunnu toimivan niin kuin sen pitäisi, eikä sen toisessa päässä oleva hemmokaan liiku oikein terveen näköisesti. Ikävintä on se, että ensivaikutelma pitää paikkansa. Virtual Hydlide on epäonnistunut yritys luoda jotain uraauurtavaa RPG-pelien vaikeassa taiteessa. Täydellisen pelintekotaidottomuuden takia se päätyy kuitenkin surkeiden RPG-viritelmien harmaaseen massaan.

Virtual Hydliden päähenkilö on tavallinen Virtanen, joka löntystelee läpi aution maiseman. Hänellä on suuria vaikeuksia poimia esineitä, ja hän vaikertaa omituisesti. Taistelussa hän huitoo kuumeisesti miekallaan, ja pelaaja epäileekin hänen sulkeneen silmänsä ja sohivan sattuman varassa. Hän ei ole kovinkaan hyvä kommunikoimaan muiden olioiden kanssa (johtunee siitä, että niitä ei juurikaan ole), ja hänen ainoa tekemisensä tuntuu olevan voihkiminen pelin alusta loppuun. Vastaan tulevat viholliset ovat surkeimpia pitkään aikaan näkemiämme. Perinteiset limalöllerot (kaivavatko kaikki RPG-pelien ohjelmoijat koko ajan nenäänsä?) matelevat pitkin lattioita ja pienet vihreät miehet heittelevät rasittunutta sankaria kivillä.

Virtual Hydlidessa kaipaa eniten Final Fantasy ja Phantasy Star -pelien vuorosanasysteemiä. Tässä pelissä kukaan ei neuvo eikä opasta oikeaan suuntaan, ainoa apuväline on puuroinen kartta, joka näyttää pahemmalta kuin pötsissä käväissyt kouluruoka. Kartalle on aina merkitty minne kannattaisi mennä seuraavaksi, ja se on hyvä, kukapa nyt omilla aivoillaan haluaisi ajatella.

Puunhakkuun tekniikkaa, osa 1.

Miten se satu sillasta ja peikosta menikään...

'Ällöttävää'

Olen yrittänyt parhaani, jotta unohtaisin Mega Driven Hydliden, huonoimman peliostokseni kautta aikojen. Sitten ilmestyy jatko-osa, Virtual Hydlide, ja epämiellyttävät muistot alkuperäisestä pulpahtavat mieleen kuin kuolleet fisut Kolera-altaassa. Heti ensimmäisten raporttien suositeltua pelin kiertämistä kaukaa, koska sen pelaaminen olisi hukkaan heitettyä aikaa, aloin uumoilla pahinta. Itsepäisenä pösilönä minun kuitenkin piti saada peliä kokeilla, mutta totuus tosiaankin on se, että Virtual Hydlide on aikuperäistäkin huonompi. Ärsyttävä betoniäijä raahustaa läpi mauttomien maisemien ja rasittaa enemmän kuin kakka housussa kuumana keskikesän päivänä.

52

TOMMI

'Laaduntarkkailu on unohtunut'

Jos tällaisten huonojen peli-ideoiden esiinmarssi jatkuu uuden sukupolven konsolien kohdalla, niin ei hyvältä näytä. Henk. koht. olen sitä mieltä, että Exite Bike ja Rainbow Islands olivat paljon jännittävämpiä, kun ne julkaistiin noin sata vuotta sitten. Minkä takia tehdään uusia konsoleita, joissa vääntöä riittää vaikka pyykin kuivattamiseen, jos niille sitten tehdään roskapelejä? Segan ja muiden konsolivalmistajien pitäisi ehdottomasti kasata jonkinlaiset laaduntarkkailuosastot, jotka huolehtisivat siitä, että edes jonkinlainen taso säilyy peleissäkin. Ja vähän äkkiä!

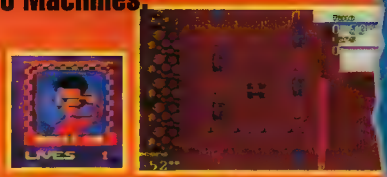
57

Tohtori WILLI

Micro Machines '96

Kuvittele, että olet Formula ykkösiin hulluna oleva kirppu. Silloin elämäsi täyttymys olisi varmaankin päästä ajamaan omituisessa kisassa nimeltä Micro Machines.

Olet yksi neljästä osanottajasta, jotka ajavat pikkuriikkisillä autoilla läpi maiseman, joka on täynnä valtavia haarukoita, lautasia, vasaroita ja muita jättimäisiä pieniä esineitä. Valtavien, arkisten kapineiden keskellä ei pääse kuitenkaan paniikkihäiriö iskemään, sillä peliä katsellaan suoraan ylhäältä.



Kilpailusta on monia eri versioita. TT Challenge ja TimeTrial ovat ajan suhteen rajoitettuja rata-ajoja. Head to Head -variantissa tietokone valitsee vastustajan, jolta täytyy päästä karkuun. Tarkoituksena on päästä vastustajasta niin kauaksi kuin TV-ruutu antaa myöten. Voittajalle napsahtaa viisi pistettä. Pro Challengessa täytyy voittaa kolme kanssakilpailijaa.

Jos ei halua pelata koko ajan yksin, niin Micro Machines -bileisiin voi kutsua kaiken kaikkiaan seitsemän ihmistä. Kahdeksan pelaajan osanotto onnistuu Party Play -vaihtoehdon Four-player Teams -optiolla.

Pelin parhaita älynvälayksiä on ehdottomasti Construction Kit, jonka avulla voi tehdä omia kenttiä, joita voi sitten nimetä vaikka Topin Helvetiksi, Patrickin Viimeiseksi Liiralluksi tai Martti-sanin Suzukaksi.

Tämä peli saa muistelemaan kiivaita neppiskisoja, joita ajettiin naama kurassa hiekkalaatikolla.

'Tuntuu kasibittiseltä'

Micro Machines -pelin idea kuulostaa upealta. Ajatus kaahailusta jättimäisten arkipäiväisten esineiden lomassa vaikuttaa loistavalta. Kuka tietää, ehkä pelissä joutuu tavallisen peltohiiren tallomaksi, koska mittasuhteet tekevät siimahännistäkin sinivalaiden kokoisia. Micro Machinesin mahdollisuudet vaikuttavat loputtomilta. Kunnes näkee pelin! Ja nyt ei puhuta pelkistä makuasioista. Minun mielestäni peli näyttää aivan 8-bittiselle väsätyltä. Lintuperspektiivi saa pelin näyttämään kaikkea muuta kuin huimaavalta. Pienten autojen kontrolli on lähes olematonta, ja lilliputtiraaserit liukuvatkin turhan usein alas pöydän reunoilta. Lyhyesti kuvailtuna Micro Machines on turhauttava pettymys. Ehkä tilanne muuttuu kahdeksan yhtaikaisen pelaajan välisessä kisassa.

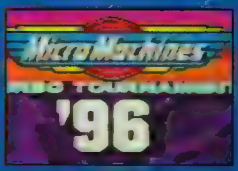
Tohtori WIIL! **75**

'Ei innosta enää'

Raren klassinen RC Pro Am, joka julkaistiin NES:lle 80-luvun lopulla, on yksi kaikkien aikojen suosikkipelejäni, kuten myös Game Boyn Super-versio. Sen jälkeen on tapahtunut paljon. Vaikka Raren peli onkin säilyttänyt kulttistatuksensa, niin se ei kuitenkaan pärjää vertailussa Mario Kartiin, Ridge Racerin, Daytonaan ja muihin tämän päivän raaseripeleihin. Siksi onkin vaikea keksiä, kenelle Micro Machines on oikein tarkoitettu. Onhan se hauskaa ajaa sieviä miniatyyriratoja ympäri vähän aikaa. Omien ratojen rakentaminen ja paristomuistiin tallentaminenkin on hyvä keksintö. Mutta jotain kuitenkin puuttuu. Ei ole kovinkaan mukavaa, että joutuu opettelemaan kentät ulkoa, jotta pärjäisi. Mistään vauhdin tunteestakaan ei kannata puhua, ja silloin ollaan kyllä autopelissä pahasti hakoteillä. Micro Machines '96 hyytyy pahasti ennen maaliviivaa.

TOP! **77**

MEGA



Kilpa-ajo

Julkaisija	CODEMASTER
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaajia	1-8
Pelimuisti	PARISTO
Koko	8MBIT
Muuta	—

Grafiikka **75**
Yltää pelin tekijöiden vaatimustasolle – matalalle.

Äänet **80**
Pikkuhauskaa pikkutylsää.

Tuntuma **76**
Niin mikä? Tuntuu kuin yrittäisi kirurgiaa kohmeisin sormin.

Haaste **74**
Turhauttavansorttinen.

YHTEENSÄ **76**
Olisi voinut olla hitti vuonna 1988.

Theme Park

Theme Park julkaistiin Mega Drivelle kesällä, ja SNES:lle sen pitäisi viivytysten jälkeen ilmestyä aivan näinä päivinä. Tässä tulee opas...

Istu ja veneile

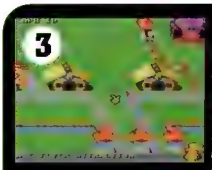
Veneradan rakentaminen on yksinkertaista. Pienten vierailijoiden mieleen olevan radan rakentaminen onkin sitten monimutkaisempaa. Menestyksen salaisuus on ymmärtää, kuinka vierailijoiden päät toimivat. Kuvittele (näin se pelisää oikeasti menee), että jokaisella vierailijalla on oma "hauskuusmittarinsa", jonka lukema riippuu hänen mielialastaan. Hauskuuspisteitä tulee lisää joka kerran, kun vene matkustajineen kulkee sillan ali, kääntyy kulman ympäri tai liukuu puun vierestä. Mitä siis tehdään? Yksinkertaista – rakennetaan paljon siltoja ja mutkia sekä istutetaan runsaasti puita. Jos rata on kulkutien vierellä, niin ohikulkijatkin haluavat ajelulle, koska näkevät kuinka hauskaa siellä on.
Jos vieraat pitävät veneajelustaan, niin he menevät lahjatavarakauppaan ostamaan jotain. Siksi radan viereen kannattaa rakentaa kauppa, josta saa teemaan sopivaa tilpehööriä.

Avaa puisto heti. Voit hyvin nyhtää muutamalta uteliaalta rahat pois, vaikka vielä olisitkin suunnitteluasteella.

Rakenna ilmapallokoju sisäänkäynnin viereen. Pikku taaperot ovat ikionnellisia saadessaan raahata pallonriekaleita perässään. Puiston omistaja on ikionnellinen saadessaan lisää rahaa.

Missä kaappi seisoo

Laitteiden ja muiden huvituspaikkojen sijoittamiselle on omat sääntönsä. Katso oikealla olevaa kuvaa. Jos jonosta tulee pitkä, niin vierailijat voivat harpata edessään olevaan putiikkiin. Koska jono kiertää monta laitetta, jonottajat eivät näe, kuinka kauan heidän täytyy odottaa. Älä unohda laittaa 'yksisuuntainen'-merkkejä laitteiden uloskäynneille. Sillä tavoin töllistelijöiltä.



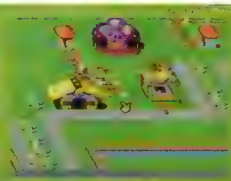
Rakenna puistosi kulkuväylät yksinkertaisiksi. Ihmiset tulevat huvipuistoon pyörimään karusellissa, syömään, juomaan, leikkimään ja ostamaan tarpeetonta tilpehööriä. Keskivertovierailija on aivan liian typerä löytääkseen minnekään sekavasti suunnitellussa puistossa.

Hiekkaa rattaissa?

Laitteiden huoltaminen on yksi huvipuiston tylsimpiä hommia. Yksikään huvipuiston omistaja ei kuitenkaan halua nähdä kaikkien laitteidensa räjähtävän yhtä aikaa ja puiston tulvivan savua ja pieniä nokisia vierailijoita. Ajattele laitteen kestävyyttä, ennen kuin ostat sen. Monet pelaajat eivät tajua lainkaan ostaneensa epäluotettavan Pomppulinnan tai Kummitusjunan. Jos laitteet alkavat rykimään savuhattaroita, niin on aika ryhtyä tarpeellisiin toimenpiteisiin.

Tarkista huvipuistosi joka kuukausi savukoneiden varalta. Älä jätä niitä kytemään, vaan hoida ne heti.

Onnettomuuden sattuessa kannattaa poistaa esteet uloskäynneiltä. Niin selviää vähemmillä oikeudenkäynneillä.



Säätele jonojen muodostumista vaikka lyhentämällä ratoja jos tarvitsee. Tarkkaile aina jakoavainsymbolin ilmestymistä. Sulje laite juuri ennen kuin se räjähtää.

4

Älä pihistele ranskalaisten perunoiden suolassa ja limsan jäissä. Myy janottavia ranskalaisia halvalla ja limua kalliilla. Rahaa tulee, ja ilman sitä hauskuus loppuu lyhyeen.

5

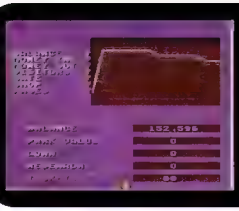
Tee niin kuin Theme Park Advisor sanoo. Hänestä on paljon apua, ja hän antaa neuvoja vain jos alkaa näyttämään pahalta ja olet viis veisannut hänen aiemmista neuvoistaan.

6

Lyhyellä tähtäimellä kannattaa yrittää hankkia mahdollisimman monta erilaista laitetta huvipuistoon. Älä milloinkaan hanki sellaista, joka sinulla jo on.

7

Nosta pääsymaksua ainakin kymmenellä yksiköllä joka kerran, kun rakennat yhden laitteen. Laitteistahan vieraat maksavatkin.

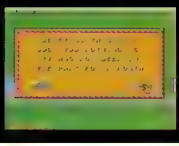


8

Älä stressaa. Kannattaa aloittaa pienemmällä, hyvin hoidetulla huvipuistolla. Siitä on myöhemmin hyvä laajentaa.

9

Lue vierailijoiden palaute tarkkaan. Jos he ovat tyytyväisiä, niin voit kaikessa rauhassa keikkua tuolillasi. Jos he valittavat, niin on aika siivota kulkuväylät, korjata laitteet, miettiä ruokalistaa uudelleen tai laskea hintoja.



10

Jonojen pidentyessä vieraat alkavat käydä hermostuneiksi ja ikävystyneiksi. Lyhennä odotusaikoja lyhentämällä ratoja. Se tarkoittaa sitä, että per naama tulee vähemmän hauskuus-pisteitä, mutta määrä korvaa laadun hienosti.

11

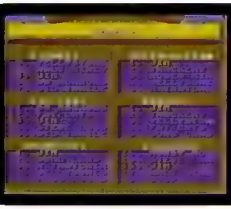
Kun avaat ruokakojuja, niin sijoittele ne mahdollisimman kauaksi toisistaan. Jos laitat kojut lähelle toisiaan, niin kaikki roskat kasaantuvat samaan paikkaan.

12

Laita rahaa laitteiden tarkkailuun heti alusta asti. Useimmat pelaajat viis veisaavat, ennen kuin vesirata romahtaa. Silloin onkin hyvä aika alkaa miettiä, mitä on tullut rakennettua.

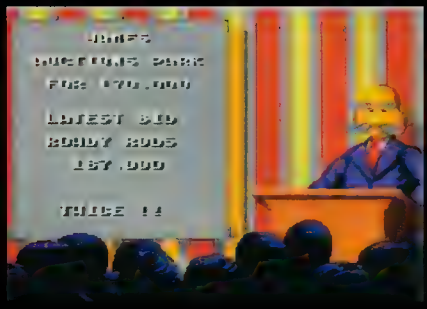
13

Pidä kärkilistoja silmällä koko ajan. Huonosti meneviä vetonauloja kannattaa vahvistaa koko ajan.



Laitteen korjauksen jälkeen se kannattaa muistaa avata yleisölle, muuten eivät lantit kilise kukkaroon. Jos laitteen sulkee silloin, kun sen edessä on jono, niin jonottajat polttavat päreensä. Kaikki tunkevat jonon etupäähän katsomaan onko laite tosiaan suljettu.

Jos haluat säästää rahaa, niin hanki vain yksi mekaanikko ja juoksuta häntä paikasta toiseen. Jos et ole valmis pitämään laitteita koko ajan silmällä, niin voit kuitenkin varautua yhteen jos toiseenkin epämiellyttävään yllätykseen.



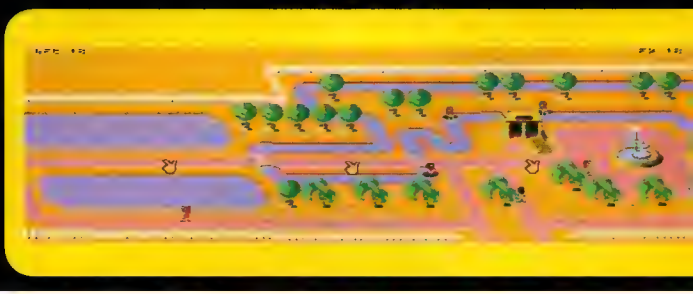
Huutokauppa huvipuistosi silloin, kun siitä saa parhaan voiton.

Pysäytä kello
Jotkin asiat saavat ajan – ja vieraat – pysähtymään. Niin pitkään kuin liikutat kursoria, niin koko ruudun ulkopuolinen puisto seisoo paikoillaan. Silloin on hyvä hetki pienelle näköalakierrokselle tai savuttajien etsimiselle.

Vinkkejä suoraan Peter Molyneux'lta: Tee tie koko puiston reunojen ympäri. Jätä rako vaakasuoralle osuudelle lähtöpaikan vieressä sisäänkäynnin lähellä. Vierailijat kannattaa jakaa niin, että he lähtevät kahteen eri suuntaan. Tee heille selkeä reitti, etteivät he ohita mitään eivätkä eksy. Älä tee pystysuoria kulkureittejä reunojen viereen, vaan jätä tilaa laajentumiselle. Tee ensimmäinen reitti puiston puoleen väliin, niin suurille vetonauloille jää tilaa taustalle.

Sijoita pallojen myyntipisteet porttien vierelle, niin huvittelijat ostavat niitä mennessään sisään ja tullessaan ulos.

Jep, tällä vinkillä voittaa joka kerta.



Puistosadismia

Tämä sopii Mortal Kombat -faneille. Rakenna yksiraiteinen ja odota kunnes pahaa aavistamattomat ihmiset tulevat kokeilemaan sitä. Älä anna heille mitään syytä epäillä pahinta, mutta pidä radan rakentajat valmiina.
Kun vieraat ovat päässeet junaan ja kunnon vauhtiin, niin paina poistonappia, ja juna suistuu raiteilta! Hahaa, hyvää kotimatkaa, saisiko olla suklaata? Mitä Bullfrogilla oikein on ajateltu? He ottivat pelistä pois vessat ja häiriköt, mutta jättivät mahdollisuuden karmeaan joukkomurhaan!

Toinen sukupolvi
Kun ensimmäinen reittisi toimii kunnolla, niin on aika rakentaa toinen ja kytkeä se ensimmäisen nurkkaan. Ainoa tapa saada se toimimaan, on laittaa sen keskelle jokin erityisen kiinnostava vetonaula. Kuvan yksiraiteinen ei ole hyvä valinta, laitoimme sen siihen vain siksi, että se näyttää hyvältä.

Laita klovneja jonoihin, niin jonottavat asiakkaat pysyvät rauhallisina.

Ranskiksia?
Laita aina limukoju ranskiskojun viereen. Lämpimissä maissa suola-jano -yhtälö toimii parhaiten. Rahan tuloa ei voi estää!

Ostosriippuvaisuus
Sijoita aina lahjatavaraliike parhaiden vetonaulojesi viereen. Roska myy parhaiten jännittävimpien laitteiden naapurustossa, ja kun ihmiset kömpivät ulos karusellista, niin heille kelpaa mikä tahansa taiwanilainen laatutavara.

Tähän se nousee
Laita jonot kulkemaan niin, että jonottajilla on mahdollisimman pitkä matka uloskäynnille. Mitä enemmän houkutuksia on näkösällä, niin sitä useammissa laitteissa rahapussien kantajat käyvät.

Vesimaailma

Viisi mielenkiintoista tosiasiaa vedestä.

1. Vierailijoilla ei ole kumisaappaita eikä vesisuksia, joten heitä voi ohjailla patojen ja ojien näppärällä sijoittelulla.
2. Parhaat vesiradat ovat mutkaisia ja puilla reunustettuja.
3. Autiomaat ovat kuumia paikkoja. Omituista, vai mitä? Sellaisissa paikoissa kuin Kuwait kannattaa rakentaa paljon limonaatikojuja. Jääkään ei ole pahasta.
4. Delfiinien ja muiden vesielukoiden näytöksiä katsellessa pikkuväelle tulee nälkä. Siis ruokapaikkoja lähettyville.
5. Älä säästele koristelussa. Krumeluurit auttava pitämään vieraat hyvällä tuulella. Suihkulähteet ovat kalliita, mutta ajattele niitä vaikka hyvin hoidetun huvipuiston kunniamerkkeinä, niin lompakkoon ei satu yhtä pahasti.

TIPS•TIPS•TIPS

Vinkkejä voi lähettää edelleen osoitteeseen:

Super Power / Vinkit,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

PETE SAMPRAS TENNIS '96 • MEGA

Kätkettyjä pelaajia ja uusia kenttiä

Valitse 'Restore from Password'-ruutu ja kirjoita seuraava salasana. Ensimmäinen kirjain on 'E', jolla pääsee finaaliin. Toinen kirjain tarkoittaa vastustajaa ja kolmas pelaajan omaa hahmoa. Jos esimerkiksi kirjoittaa 'EAB', niin pääsee Bruno Maseratia vastaan Monsieur Victoriena.

A	Bruno Maserati
B	Monsieur Victorie
C	Hans Fisher
D	Charlie Ponderosa
E	Benny Booyah
F	Meurte Martinez
G	P.J. Rock
H	T.K. O'Reilly
J	Hiro Sokitome
K	Coolio Loc
L	Labfar el Habib
M	Coco Valdez
N	Jacob Jabowitz
P	Joe Wildhawk
Q	Biff Blublood
R	Nikolai Radinsky
S	Diego Garcia
T	Havana Jones
U	Yang Ah Chi
V	Sydney Dundee
W	Gavin Greyson
X	Rigo Suave
Y	Freddy Bravo
Z	Chang Fu

JUDGE DREDD • MEGA

Koodeja

Breakout at Aspen-KZDVT
Shuttle Crash in Cursed Earth-JRQWNO
Locate Rico-PSTRVJZ
Invasion by Gila Munja-HQWVLT
Riots in Mega City One-WDRCNPU

NBA LIVE '95 • MEGA

Salainen golfkenttä.

Jos haluat pelata koripallon lomassa golfia, niin valitse Exhibition Match ja kirjoita nimeksi REFLOG.

CLOCKWORK KNIGHT • SATURN

999 elämää

Koodi niille, jotka ovat pelin kanssa pulassa. Alkuruudussa, 'Start'-tekstin aikana paina: kerran ylös. yhdeksän kertaa alas, alas kuusi kertaa, vasemmalle seitsemän kertaa, Z, X, Y, Y, Y, Z. Musiikki alkaa uudelleen alusta, jos onnistuit, ja peli alkaa 999 elämällä.

Pistebonus

Jos selviää kentästä alle 30 sekunnissa, niin saa reilut bonukset.

RISTAR • MEGA

Vaikeammat kentät

Jos Ristar on liian helppo, niin kirjoita salasanaksi SUPER.

PUZZLE BOBBLE • SNES

Koodeja

Kenttä 80: #39!N!	Kenttä 90: RZT57S
Kenttä 81: F$0WKW	Kenttä 91: DQVHKW
Kenttä 82: B!FB3D	Kenttä 92: 5XSTS7
Kenttä 83: KRV4F2	Kenttä 93: 3LVWXG
Kenttä 84: LK!M?P	Kenttä 94: ?GTQS!
Kenttä 85: R3P#N!	Kenttä 95: PGSMP9
Kenttä 86: #FN$M?	Kenttä 96: BDMRMM
Kenttä 87: CSJZKZ	Kenttä 97: 6TBGDM
Kenttä 88: 7W6QS5	Kenttä 98: 6PO2WW
Kenttä 89: D6WJJV	Kenttä 99: VXRSLL
	Kenttä 100: CD6LQL

JUDGE DREDD • SNES

Kentän valinta

Breakout at Aspen- QBGB
Locate Rico- FCWZ
RC4 Hostage Situation- DXHG
Aboard Justice One- YGRZ

THE SMURFS • MEGA

Kentän valinta

Maailma 2: Pikkusmurffi, Muskelismurffi, Hotkijasmurffi, Vanha smurffi.
Maailma 3: Silmälasismurffi, Jekkusmurffi, Muskelismurffi, Hotkijasmurffi.
Maailma 4: Jekkusmurffi, Silmälasismurffi, Vanha smurffi, Pikkusmurffi.

GAROYLE`S QUEST • SNES

Pelaa pomoja vastaan

Jos haluat välttyä tavallisilta pikkuvihollisilta, paina R, B, N, L, X, H, G, B, V, G, B, B, L, Y, L, D O, ja Start.

RIDGE RACER • PLAYSTATION

Mirror mode

Jos kääntää auton heti startin jalkeen ja ajaa noin sataa päin seinää, niin pääsee pelaamaan radan peilikuvana.

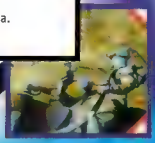
PANZER DRAGOON • SATURN

Kentän valinta

Valintamenussa (start, option) paina ylös, ylös, alas, alas, vasen, oikea, vasen, oikea, X, Y, Z. Sen jälkeen voit valita haluamasi kentän.

Pelaa vain loharilla

Paina vasen, oikea, ylös, alas, L, R valintamenussa. Onnistuessasi kuulet lohikäärmeen kirkaisun.



ULTIMATE PARODIUS • PLAYSTATION

Kuolemattomuus

Paina pausen jälkeen seuraava koodi: kolmio viisi kertaa, risti kaksi kertaa, ympyrä, neliö, vasen, oikea.

THE LION KING • SNES

Kentän valinta

Jos ei halua pelata alun tylsia kenttiä, niin kannattaa painaa valinta-ruudussaB, A, R, R, Y, ja homma hoituu..

KILLER INSTINCT • SNES

Lisää vauhtia

Ennen valintaruudun ilmestymista pidä pohjassa kaikki napit paitsi Start ja Select. Pyöritä ohjauskiekkoa kunnes valintaruutu katoaa.

POWER CODES

BEAVIS AND BUTTHEAD

7E02 2605
Rajattomat elämät
7E02 220B
Loppumaton energia

SMASH TENNIS

Uudet pelaajat

7E01 10XX

Vaihda XX seuraaviin lukuihin

00	MIKE
01	DAN
02	JOHN
03	DARREN
04	MATT
05	MARK
06	PETER
07	PAUL
08	IAN
09	TONY
0A	BRIAN
0B	STEVE
0C	HELEN
0D	SUSAN
0E	JULIE
0F	ROSE
10	CAROL
11	MARINA
12	KIRSTY
13	NINA
14	HELEN
15	HELEN
16	LOUISE
17	JAMES
18	JACKIE
19	ROBERT

Rankemman painovoiman saa koodilla 7E01 2A7F

SUPER POWERIN LUKIJAKILPAILUN PALKINTONA MORTAL KOMBAT III !

Tämän kuun lukijakilpailun palkintona arvomme oikein vastanneiden kesken Mortal Kombat 3 -beat 'em upin. Pelin voi saada joko Mega Drive, Super NES tai PlayStation -versiona. Kilpailukysymys kuuluu seuraavasti:

Kuka suosittu Mortal Kombat -taistelija voi jäädyttää vastustajansa?

1. Sub Zero
2. Sonya Blade
3. Goro

Kirjoita vastaus postikortille yhdessä nimesi, osoitteesi ja toivomasi Mortal Kombat 3 -version (Super NES, Mega Drive tai PlayStation) kanssa. Postita kortti joulukuun loppuun mennessä osoitteeseen:

Super Power / MK3 -kisa,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

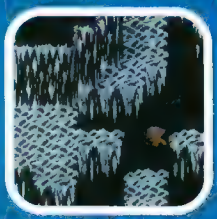
Numerossa 9 / 95 olleen PlayStation -kisan voitti:
Marko Tiistola, Kangasala
Hauskoja hetkiä PlayStationin parissa!

Hieman hapuilevan mutta hyvän vastaanoton saaneen ensimmäisen osan jälkeen Final Fantasy-sivumme jatkaa. Kuten sanottu, lukijoiden aktiivisuutta tarvitaan, jotta FF-sivu pysyisi lehden vakiovarustuksena.

FINAL FANTASY FORUM

Pelottele Zero

Yksi ehdottomasti suurimmista ongelmista Final Fantasy II -seikkailussa näyttää olevan loppupomo Zeromus. Vastus on sen verran kova, että kannattaa levätä



"save-point" pistettä. Hyödynnä savupommeja, jottei kaikkien hankalien vihulaisten kanssa tarvitse jäädä kähisemään. Täytyy ottaa huomioon, että Zeromus ei anna periksi, ennen kuin käytät kristallia. On siis syytä varustaa taistelijansa sellaisilla taioilla kuten Wall ja Speed, vaikka siihen uppoaisikin hieman aikaa. Vasta sitten voi käydä Zeromuksen kimppuun. Käytä taikureita Nuke, Bahamut ja Asura, jotka saavat aikaan suurta tuhoa. Edge voi heitellä miekkoja Spoon ja Excalibur -kuin ne olisivat heittoveitsiä. Koska miekkoja ei juuri tämän taistelun jälkeen tarvitse, kuin ne voi hyvin uhrata.

Yritä löytää myös Crystal Sword, joka tekee enemmän vahinkoa kuin mikään muu ase.

Opettele tanssimaan

Useimmat Final Fantasy kolmosen tanssit Mog oppii suhteellisen helposti, mutta Water Rondo Dance ei tunnu oikein sujuvan. Ainoa konsti on etsiä Mog pelin ensimmäisen puolen aikana. Se tapahtuu helpoiten seuraamalla Lone Wolf - varasta vuorelle. Vie Mog mukanasi Serpent Trenchille ja ala jorata.

Ryöstä Mog

Useimmat FFIII:n pelaajat ovat päässeet tämän kohdan ohi jo aikapäiviä sitten, mutta vinkki voi olla avuksi. Kannattaa käyttää kolme Mog-ystävää, jotka puolustavat Terraa luotaessa. Pihistä heidän aseensa ja suojansa, ja käytä niitä itse myöhemmin.

Kappa the Imp hahmona

On huhuttu pitkään ,että pelistä löytyy kätketty hahmo nimeltä Kappa the Imp, ja tavallaan hänellä voikin pelata. Varustaa yksi hahmo seuraavilla: Imp Armour, Imp Halberd, Titanium Helmet ja Tortoise Shield. Käytä sen jälkeen häneen Imp-magiaa. Rename Carutta hahmolle voi antaa nimeksi Kappa, jotta päästään oikeaan tunnelmaan.

Edgar

PROFIILI

Kuningas, diplomaatti, kapinallisten ystävä ja hurmuri. Edgarilla on niin monta titteliä, että hän vaikuttaa aluksi kamalalta diivalta. Kun hän pääsee veljensä luo, niin hänestä paljastuu toinenkin puoli. Edgar on pelissä ainoa, joka voi käyttää erikoisia aseita vihollisten lyömiseen. Auto Crossbow, Noise, Blaster, Flash ja Drill ovat niistä muutamia helpoiten löytyviä. Vaikeimpiin taisteluihin hänelle kannattaa hakea Chainsaw, joka löytyy Zozosta ja myöhemmin Air Anchorin luota, Fanatics Towerilin piilotettuna.

Kirjoitelkaa parhaista Final Fantasy -vinkeistänne osoitteeseen:
Super Power / Final Fantasy -sivu, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.

MANGA-MANIA!

Akira Toriyama -nimisestä sedästä on kirjoitettu näillä sivuilla niin paljon, että on aika katsoa miehen uraa vähän tarkemmin. Pohjoismaiden ainoalla Manga-animaatioon erikoistuneella palstalla tutkitaan tänään Chrono Triggerin ja Dragon Ballin omalaatuista luojaa.

AKIRA TORIYAMA

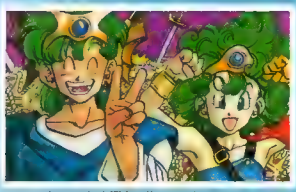
Hänen selkeä piirustustyylinsä on viime vuosina lyönyt itsensä suuressa mitassa läpi, sekä Japanissa että kansainvälisesti. 40-vuotiaalla Akira Toriyamalla on syytä tyytyväisyyteen. Hän on rikastunut loistavilla töillään ja on tätä nykyä yksi halutuimpia animaatiopiirtäjiä ympäri maailman. Lumottuaan Japanin, Ranskan, Italian ja Espanjan, hänen luomuksensa jatkavat matkaa Amerikkaan. Dragon Ball alkaa Jenkkiläisessä televisiossa syksyllä ja sille povataan murskaavaa menestystä. Japanilainen lelujätti Bandai (joka omistaa oikeudet Gundamiin, Sailor Mooniin jne.) hoitaa DBZ-oheistuotteiden myynnin ja jakelun. Amerikkalaisia lapsia houkutellaan keräilykorteilla, muoviukoilla ja julisteilla, sekä ennen kaikkea TV-peleillä

SonGokou kohtaa lohikäärmeen, joka toteuttaa toivomuksia.

42 Dragon Ball Z sarjakuva-albumia tehtyään Akira Toriyama on päättänyt lopettaa tarinan. (Jos haluatte ottaa lopusta itse selvää, niin älkää lukeko pitemmälle.) Son Goku voittaa lopuksi Buun, Gohan nai Videlin ja he saavat lapsen nimeltä Pan. Pari vuotta myöhemmin tulee uusi taistelulajien turnaus. Sinne ilmestyy oudosti Buuta muistuttava Uub. Hän on niin nuori, ettei pääse ottelemaan. Vihdoinkin on toivoa, että Son Gokun ja Buu/Uubin vihanpito loppuu.

Kaikkien menestystensä jälkeen Toriyama tuskin jää eläkkeelle. Jäämme odottamaan jatkoa.

Akira Toriyamas aiempia luomuksia: Dr.Slump.



Akira aloitti TV-pelien parissa työskentelemisen vakavissaan Dragon Questilla.

Hän syntyy **Huhtikuussa 1955.**

Maaliskuun 15. 1966
Katkaisee vasemman käden pikkusormen.

Huhtikuu 1974
Aloittaa muotoiluinstituutissa.

Maaliskuu 1977
Ottaa lopputilin työstään suuressa muotoilufirmassa.

Joulukuu 1978
Piirtää ensimmäisen mangansa, Wonder Islandin.

1979
Tomato: Girl detektive ja *Today's Hilight Island* julkaistaan yhdessä Japanin suurimmista lehdistä nimeltä Shonen Jump.

1980
Ensimmäinen *Dr. Slump* julkaistaan Shonen Jumpissa. Sarja jatkuu vuoteen 1985

1981
Pola and Roid ja *d'Escape* julkaistaan Shonen Jumpissa.

1982
Pink ja *Mad Matic* julkaistaan Shonen Jumpissa.

1983
Chobit 1&2 ja *Dragon Boy 1&2* julkaistaan.

1985
Manga-sarja *Dragon Ball* julkaistaan Shonen Jumpissa. Siitä tulee yksi Japanin rakastetuimpia sarjakuvia.

1986
Mr. Ho julkaistaan Shonen Jumpissa.

1987
Lady Red ja *Kennosuke Sama* julkaistaan Shonen Jumpissa.

1988
Soncho, Maarusaku Geikiyo julkaistaan. Samana vuonna Akira suunnitteli hahmot peliin *Dragon Quest III* (Famicom).

1989
Clear Skies ja *Karamaru* Julkaistaan Shonen Jumpissa.

1990
Cashman julkaistaan. Sarja jatkuu vuoteen 1991. Hahmot valmiin peliin *Dragon Quest IV*.

1992
Trunk and Dub and Peter julkaistaan Shonen Jumpissa. *Dragon Quest V* -pelin hahmot valmiina.

1993
Go! Go! Ackman julkaistaan Shonen Jumpissa.

1995
Hahmot peleihin *Dragon Quest VI* ja *Chrono Trigger* (Famicom). 42 albumin jälkeen Akira lopettaa Dragon Ball Z:n piirtämisen.

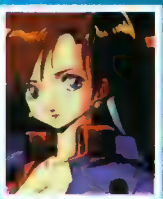
MADOX 01-METAL SKIN PANIC

JULKAISIJA: MANGA ENTERTAINMENT
PITUUS: 45 MINUUTTIA
IKÄRAJA: -
ENGLANNINKIELINEN PÄÄLLEKKÄISÄÄNITYS

Vihdoinkin Manga Entertainment julkaisi Shinji (tunnettu mangasta Bubblegum Crisis!) Aramakin Science-fictionkomedian Madox 01, jonka on tehnyt japanin nuorin piirtäjätalo AIC, Artmic Soeishinscha, ja Pony Canyon. Vaikka tämä kolmen vartin mittainen tarina ei kovin omaperäinen olekaan, niin ei voi kuitenkaan kuin ihailla rankkoja toimintakohtauksia. Madox 01 SLAVE TROOPER on maailman vaarallisin asesysteemi, joka jostain kumman syystä päätyy lukiolaispoika Koji Sugimoton asumukseen. Koji ei osaa pitää näppejään erossa mistään mielenkiintoisesta, joten yksikaks hän löytää itsensä Madox 01:stä ilman käyttoohjeita. Kaiken lisäksi hän on myöhässä tapaamisesta entisen tyttöystävänsä kanssa, joten jottei menettäisi rakastaan (taas?) niin hän lähtee matkaan Madoxilla. Sitä matkaa ei kaupunki unohda aivan pian.

Luutnantti Kilgoren johtamana armeija tekee kaikkensa tuhotakseen terroristiksi luulemansa Kojin. Madoxin luoja Elyy Kusumoto yrittää myös pysäyttää robotin. Hän haluaa koneen takaisin ehjänä, ennen kuin armeija tekee siitä haketta

Ehtiikö Koji treffeilleen? Räjäyttääkö luutnantti Kilgore puoli kaupunkia ja Madoxin tuusannuuskaksi? Se näkee, ken elää.



Ei varmaankaan kaikkein laadukkainta mangaa, mutta ah, niin viihdyttävää.

Mobile Police Patlabor on parhaita tänä vuonna ilmestyneitä animeita.

MOBILE POLICE PATLABOR

JULKAISIJA: MANGA ENTERTAINMENT
PITUUS: 99 MINUUTTIA
IKÄRAJA: -
ENGLANNINKIELINEN PÄÄLLEKKÄISÄÄNITYS

On vuosi 1999. Tokyo Mobile Police on saanut uuden aseen taisteluun rikollisuutta vastaan, kehittyneen robotin nimeltä Labor. Myös rikolliset käyttävät viimeisintä teknologiaa. Outo itsemurha jättimäisen Babylonprojektin rakennusalueella johtaa kummallisiin tapahtumiin, jotka vaarantavat koko Tokion.

Mobile Police kutsutaan paikalle, ja epäilyt suuntautuvat Laborissa käytettävään tietokoneohjelmaan. Pian monet Labor-robotit sekoavat ympäri kaupunkia, ja syyksi osoittautuu datavirus nimeltä BABEL. Tutkimuksen jatkuessa selviää, että koko maailman tulevaisuus on kyseessä. Kaikki johtuu kuolleen miehen ihmiskuntaa kotaan tuntemasta vihasta.

FU-PALSTA

Monet alkavat pikkuhiljaa pitää Mangaa "coolina". Raukkaparat! Me olemme olleet juonessa mukana jo kauan! Kirjeitä saa lähettää osoitteeseen:

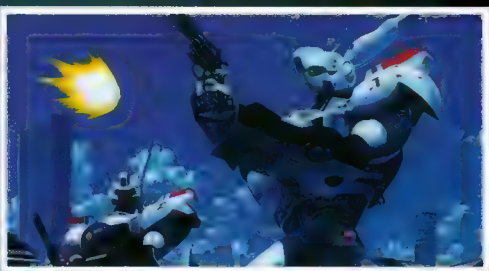
Super Power / Manga Mania,
Kustannus Oy Semic,
PL317, 33101 Tampere

Konnichi-wa Martin-san.
Minä olen 15-vuotias poika, ja olen kasvanut animen parissa. Nuorempana näin paljon animeita, ja erinomainen palstasi on herättänyt muistot ja halun nähdä niitä uudelleen. Yksi parhaista animeista oli sellainen kuin Star Zinger. Nyt kysyisinkin:
1. Oletko nähnyt sarjan?
2. Luuletko, että sitä voisi saada jostain?
From your greatest fan

Tsing-tsong
1. Tottakai!
2. Vanha veisu animen heikosta saatavuudesta pitää paikkansa edelleen. Yritä helsinkiläisestä Fennicasta tai tamperelaisesta Kukunorista. Jompikumpi sarjakuvaliike voi ehkä auttaa.
Zapp

Hei Martti-san.
Olen anime-hullu ja haluaisin vastauksia kysymyksiini:
1. Tuleeko The Heroic Legend Of Arislan -animeen lisää osia? Milloin?
2. Kuinka monta animea sijoittuu feodaaliajan Japaniin?
3. Onko Samuraj Showdown hyvä ostos!
4. Urotsukidoji ei ole niin kamala kuin sanot.
5. Onko Ninja Scrollin luojalta muita tarinoita?
6. Onko Vampire Hunter D hyvin tehty anime?
7. Saako Record Of The Lodoss War -pätkää Suomesta?
8. Vieläkö Dragon Ball Z -osia ilmestyy?
9. Miksi jotkut animet tekstataan?
Manga Friikki

1. Tätä lukiessasi The Heroic Legendin osa 3 on jo julkaistu.
2. Mucho, mucho!
3. No jooo...
4. Kylläpäs on! Minun mielestäni ainakin.
5. No toki, Fist Of The North Star, Vampire Hunter D.
6. Ks. edellinen.
7. Manga Entertainment on julkaissut sen Espanjassa ja Ranskassa, mutta Suomi on jäänyt hiukan sivuun...
8. Lue vereinen sivu.
9. Siksi, kun Englannissa ollaan vähän kahden vaiheilla dubbauksen ja tekstityksen välillä. Suomessa tekstitykseen tottuneelle dubbaus sitäpaisti kuulostaa usein häiritsevältä.
Martti-san



POWER-UP

Tervehdys taas, TV-pelimaailma. Viime kuussa peräänkuulutin kritiikkiä ja väittelyitä. Ja mitä minä sainkaan. Kirjeen parilta nimettömöltä tyypiltä, joilla ei tunnu olevan muuta tekemistä kuin valittaminen. Mitä mieltä te muut olette?

Helou raadonsyöjät!

Kun kerran valituksia halusit, niin tässä niitä nyt tulee. Miten te oikein voitte antaa Game Boy Gallerylle 32 pistettä? Sehän on täydellinen käännös vanhoista Game & Watch -peleistä. Sitäpaitsi, mitä Topi nostalgiasta muka tietää, juippihan ei ole kumminkaan kahtakymmentä vanhempi.
Ja Martti-san. Miten sinä oikein voit sanoa, että Fist of the North Star kannattaa nähdä? Sehän on aivan perseestä! Elokuvassa ei ole edes kunnon tarinaa...
Kuules Martti, taittele ne Manga-sivusi niin, että ne ovat täynnä teräviä kulmia ja [snikt. toim.]
Topi, jos sinä luulet, että joku lukee onnettomia RPG-sivujasi, niin sinulla on kyllä [snikt] hatussa. Shigeru Miyamoton haastattelu haisi niin kauas kuin näkee! Moista diivaa ei usein näe! Ai niin, anteeksi vaan, ettehän te sitä olleetkaan kirjoittaneet, vaan olitte napannut sen suoraan Super Playstä. Jos sillä Shigerulla kerran on niin paljon loistavia ideoita, niin miksei hän käytä niitä? Paksu, italialainen putkimies, joka himoitsee sieniä, vaikuttaa hiukan sairaalta. Ja ketä kiinnostaa pelimusiikki-CD:t, joita ei saa mistään, ellei sitten muuta Japaniin? Internet-spesiaalin neljä sivua menivät myös täysin hukkaan. Palatkaa asiaan sitten, kun konsoleissa on puhelinliitännät.
Topi: ne sinun "omalaatuiset slalom-pelit tunnistamattoman merkkisellä koneella mystisen ystävän luona 80-luvulla" -jutut alkavat ottaa pannuun aika raskaasti. Koittaisit päästä todellisuuteen ja tähän päivään.
Toimituksen ainoa selväpäinen ihminen on Loviisa (blondi kumminkin, eikö?). Hyviä arvosteluja, perusteltuja mielipiteitä ja oikea tuntuma TV-peleihin, toisin kuin seniileillä äijillä nimeltä Joonas ja Matsu. 25 markkaa kiiltavistä kansista ja huonoista niiteistä on vähän liikaa, onneksi irtosivuja voi käyttää kissanhiekan sijasta.
Ja jos Dr von S haluat kerran laittaa kuvia kirjesivulle, niin laittaisit sitten omasi, olisi jotain huvittavaa tälläkin sivulla!
P.S. Oasis haisee!
P.P.S. Uusi SuPo on paskaa.
Kaksi vihaista gringoa

Howdy,

1. Mahtaako Saturnille tulla jotain NHL Hockeyn tyyppistä jääkiekkopeliä?
2. Tuleeko Saturnille muita hyviä urheilupelejä?
3. Mikä seuraavista Saturn-peleistä on paras: NBA Jam – Tournament Edition, Victory Goal vai DaytonaUSA?
Sporttifriikki

Howdy Freak-o,

1. Segan oma NHL All-Stars ja Electronic Artsin NHL '96 ilmestyvät Saturnille ennen vuodenvaihdetta.
2. Useimmat EA:n pelit julkaistaan Saturnille. Segan omalla urheilujaostolla on koripallo-, baseball-, lento- ja jalkapallopelejä tekeillä.
3. Niitä on hieman vaikea vertailla. Sekä Dayton USA että NBA Jam – TE ovat hyviä pelejä.
dr von S

Hei Suomen parhaan lehden upeat toimittajat!

1. Aion ostaa Ultran heti kun se ilmestyy (säästän jo). Sanoitte, että se julkaistaan huhtikuussa, mutta tarkoititteko, että Japanissa vai Suomessa?
2. Olette usein sanoneet, että International Superstar Soccer on maailman paras jalitsupeli. Miksi se sitten sai vain 93 pistettä FIFAn 94:aa vastaan?
3. Miten NBA Jam – TE sai 91 pistettä, kun alkuperäinenkin sai 92.
Iso fani

Hei Iso fani,

1. Huhtikuu on Nintendon ilmoittama USA:n ja euroopanjulkaisujen aika. Japanissa kone on tätä lukiessasi toivottavasti jo ilmestynyt.
2. Vanhat ja nykyiset arvosanat eivät ole keskenään täysin vertailukelpoisia. Osaksi siksi, että arvosanat riippuvat sen hetkisestä tarjonnasta ja osaksi sen takia, että annoimme alkuvuonna hieman liian korkeita arvosanoja. Jos FIFA olisi julkaistu 1987, niin se olisi saanut 100 pistettä, koska silloin ei ollut mitään vastaavaa tarjolla. International Superstar Soccer on yhä maailman paras jalkapallopeli.
3. Katso edellinen kohta.
dr von S

Tsau SuPo!

Kiitos tosi hyvästä lehdestä. Tässä kysymyksiä:
1. Tulevatko PlayStationin pelien hinnat nousemaan? Luin jostain, että Destruction Derby ja Mortal Kombat 3 tulevat maksamaan muita pelejä enemmän?
2. Tuleeko Mortal Kombat 4? Milloin? Mille konsoleille?
3. Miksi Saturn on kalliimpi kuin PlayStation?
PSX-fani

Moi vaan, Psx
Kiitos kiitoksista. Tässä vastauksia:
1. Niiden hinnat voivat hiukan nousta, niin kuin kaiken muunkin. Ei kovin paljoa kuitenkaan.
2. Kyllä. Kolikkopeliversio lokakuussa 1996, muut ensi jouluksi. Riippuu siitä, mitkä konsolit ovat silloin suosituimpia, eli luultavasti ainakin PlayStationille, Saturnille ja Ultralle.
3. Sega yrittää parhaansa mukaan kuroa hintojen eroa umpeen.
dr von S

Super Power / Power Up
Kustannus Oy Semic,
PI 317, 33101 Tampere

NINTENDO
Myydään
Game Boy -pelejä, m.m. Darkwing Duck ja Warioland
puh: 901354835 / Harri Paananen

SNES-pelit Breath of Fire, DonkeyKongCountry, Pitfall, Equinox
puh: 946 - 567286

Uusi Game Boy h. 350,- , pelejä h. 100 - 150,- esim Zelda, Metroid, Kirby, Mystic Quest, Super Mario Land sekä Light Boy.
puh: 90 - 8712163 / Arttu

Game Boy + 11 peliä, esim. Donkey Kong Land ja Mortal Kombat 1 ja 2 + lisälaitteet. h. 2000,-
puh: 914 - 762294 / Henri Rehell

Myyn ja vaihdan Game Boy -pelejä.
puh: 928 - 7663701 / Janne Niemimäki

SNES-pelit Axelay ja Prince of Persia á 300,- + pk.
puh: 986 - 725218 / Heidi

SNES-pelit Last Action Hero, Mega Man X, Zelda jaZombies
puh: 939 - 6740966 / Tero Malmila

SNES-peli Super Tennis 200,-. Game Boy + Marioland 2, Qix, Golf, Tetris + Light Boy -lisävaruste 400,-
puh: 90 -8798661

SNES-pelit NHL 95 (USA) 300,- , Street Fighter 2 ja Brett Hull Hockey 150,- /kpl.
puh: 90 - 841301 / Henri

Super Street Fighter 2 h. 250,- tai vaihto Breath Of Fireen.
puh: 954 - 4323021 / Antti

NES-pelejä 30 kpl. esim. Punch Out, Top Gun, Zelda II jne. 100,- /kpl.
puh: 934 - 4725129

NES-keskusyksikkö + ohjain + Zapper-valopistooli + 15 peliä h. 1300,-
puh: 90 - 5651569 / Pete

NES-pelit Bartman Meets Radioactiveman (USA) ja Super Mario Bros 3 h. 250,- / kpl.
Vaihdan Life Force ja Turtles 2 -pelit Mega Man X:een..
puh: 917 - 6741772 / Jukka Pesu

Myyn Mario World, Dragons Lair 100,- / kpl., Pilotwings, Flashback 150,- / kpl., Street Fighter II, Cool Spot, Starwing 200,- / kpl., Zelda III, Turn & Burn, Megaman X 250,- / kpl., Donkey Kong Country 300,-
NES + 17 peliä + Zapper + turbo-ohjain + kaksi muuta ohjainta 1600,-
puh: 941 - 214616

Vaihdetaan SNES Lemmings-peli The Jungle Book -peliin.
puh: 90 - 3499327 / Timo Keurulainen

Vaihdetaan Pilotwings
puh: 973 - 555579

SEGA
Myyn: Mortal Kombat II, Zero Tolerance, Ecco 2, Sonic 2 ja Robocop vs. Terminator. Hinnat 100 -300,-
puh: 986 - 6141149

Super Power / Ilmoitukset,
Kustannus Oy Semic,
PL 317, 33101 Tampere

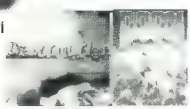
Jouluksi pelaamaan!

Uusimmat pelikoneet

Sony PlayStation
alk. 1995,-

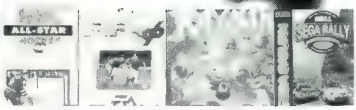
Sega Saturn
alk. 2195,-

-32 bittinen RISC-prosessori
-16 MB RAM muistia
-8 MB v-RAM muistia
-4 MB ROM muistia
-4 MB muistia äänelle
-16,7 milj. väriä
KYSY LISÄÄ!



DESTRUCTION DERBY *359,-*
DOOM *329,-*
MORTAL KOMBAT 3 *379,-*
TEKKEN *379,-*

FIFA SOCCER 96	379,-	PHILISOMA	329,-
KRAZY IVAN	329,-	RAYMAN	395,-
NHL NOCKEY 96	379,-	TWISTED METAL	329,-



NHL ALL STAR HOCKEY *399,-*
FIFA SOCCER 96 *399,-*
RAYMAN *449,-*
SEGA RALLY *449,-*

CLOCKW.KNIG. 2	349,-	SIM CITY 2000	359,-
HI-OCTANE	399,-	THEME PARK	399,-
NHL HOCKEY 96	399,-	VIRTUA COP	359,-

-3 tehokasta 32 bittistä RISC-prosessoria
-36 MB muistia
-16,7 milj. väriä
-eri prosessorit 3-D grafiikalle
-AUDIO CD yht.sopiva
KYSY LISÄÄ!

MEGADRIVE II JOULU-PAKETTIIN!

UUTUUS-PELIT Rajoitettu erä. Tilaa pian!

NHL HOCKEY 96 *399,-*

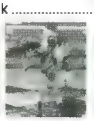
Paketti 1:
MD II+ohjain **745,-**

Paketti 2:
MD II+ohjain+Disneyn Pocahontas **995,-**

Paketti 3:
MD II+ohjain+Sonic The Hedgehog+Sonic The Hedgehog 2 + Dr Robotnik **995,-**

POCA-HONTAS *449,-*
PHANTASY STAR 4 *449,-*

DONALD DUCK 2 *399,-*



FIFA SOCCER 96 *399,-*

MORTAL KOMBAT 3 *449,-*

GARFIELD	399,-	LICHT CRUSADER	449,-
MICRO MACHINES 96	399,-	SONIC COMPILATION	399,-
SUPER SKIDMARKS	399,-	VECTOR MAN	449,-
VR TROOPERS	449,-	WATERWOLD	399,-
WORMS	399,-	ZOOP	449,-

SUPER NINTENDO JOULU-PAKETTIIN!

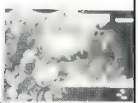
MORTAL KOMBAT 3 *495,-*

NHL HOCKEY 96 *449,-*

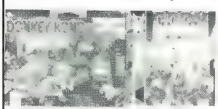
Paketti 1:
SN ja peliohjain **745,-**

Paketti 2:
SN , peliohjain, Super Mario All Stars **895,-**

UUTUUS-PELIT Rajoitettu erä. Tilaa pian!



SUPER MARIO WORLD 2 *545,-*



DONKEY K. CONTRY 2 *595,-*
DOOM *595,-*

EARTH WORM JIM 2	449,-
FIFA SOCCER 96	449,-
INT SUP. SOCCER DLX	545,-
KILLER INSTINCT	545,-
LOST VIKINGS 2	495,-
MEGA MAN X2	449,-
MICKEY & MINNIE	449,-
SUPER BOMBERMAN 3	449,-
THEME PARK	449,-
WORMS	399,-

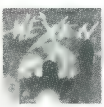
PC CD-ROM UUSIMMAT PELIT

DIG *299,-*

F1 GRAND PRIX 2 *299,-*

FADE TO BLACK *349,-*

FIFA SOCCER 96 *299,-*



HEXEN *299,-*

INDYCAR RACING 2 *269,-*

MORTAL KOMBAT 3 *299,-*

NHL HOCKEY 96 *299,-*

REBEL ASSAULT 2 *329,-*

WIND COMMANDER 4 *349,-*

Tarjoukset voimassa niin kauan kuin tuotteita riittää.

Postita kuponkitilauksesi pian! Nopeimmin tilaat puhelimitse puh. 0600-1-2555, fax 0600-1-2554. 5,45/min.+ppm.

TILAUSKUPONKI

Tilaan seuraavat tuotteet:
Muista mainita koneesi!

Vastaanottaja maksaa postimaksun

Toimitus postiennakolla tai jos maksat Visa- OK- Eurocard- tai Mastercard-korteilla täytä numero ja voimassaolokentät. Ole hyvä ja laita kuponki myös kuoreen

Nimi: _____

Osoite _____

Postinro. _____ Postitoimipaikka _____

Puhelin _____ / _____ Allekirjoitus _____
SP95011 Alle 18 v. hoidon al ekirjoitus

HIT GAMES OY
POWER
PL 339
90101 OULU

P. 0600-1-2555
F. 0600-1-2554
5 45/min+ppm

VASTAUS-LÄHETYS
90100/012
90003 Oulu

Vuoden viimeinen Super Power
Ilmestyy joulukuussa

JALITSUKUUME

Ennakkosilmäilyssä: International Superstar Soccer 2 SNES:lle ja Powersports Soccer PlayStationille.
Testissä FIFA '96 KAIKILLE koneille!

STREET FIGHTER II - ANIMATED MOVIE

Onko van Damme kohdannut voittajansa?

TINTIN

UUSI SEIKKAILU
Vihdoinkin ilmestyy odotettu Tintti-peli!

VIRTUAL BOY

Kuuluuko tulevaisuus Virtuaalipojalle?

Lisäksi viimeisimmät uutiset ja paljon pelitestejä kaikkien parhaiden koneiden peleistä.

PUOLENKUUN PELIT KY

PL 26, 90571 OULU
Puh/Fax: 981 - 555 6587

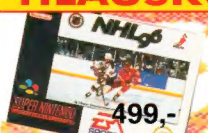
SEGA MEGADRIVE: 850,-	SUPER NINTENDO: 1350,-	SONY PLAYSTATION: 1990,-	SEGA SATURN: 3190,-
sisältää Sega Megadrive - konsolin antenniliitännällä, kaksi peliohjainta ja pelin.	sisältää 16 bit Nintendo-konsolin antenniliitännällä, peliohjaimen ja Donkey Kong Country - pelin.	sisältää Sony Playstation - konsolin scart - liitännällä, demo-CD:n ja peliohjaimen.	sisältää Sega Saturn -konsolin scart liitännällä, Virtua Fighter - pelin ja peliohjaimen.

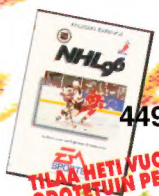
MEGADRIVE PELIT:		SUPER NINTENDO PELIT:		PLAYSTATION PELIT:		SATURN PELIT:	
Aladdin	350	Batman Forever	560	3D Lemmings	320	Bug	420
Batman Forever	420	Donkey Kong Country II	590	Air Combat	320	Daytona USA	490
Daffy Duck	420	Doom	590	Cybersled	320	Myst	420
Earthworm Jim	350	Killer Instinct (+ CD-levy)	540	Destruction Derby	350	Panzer Dragoon	420
Ecco the Dolphin II	450	Kirby's Dream Course	560	Discworld	320	Sim City 2000	460
F1 Championships 94/95	420	Mortal Kombat III	590	Jumping Flash	320		
FIFA Soccer 96	420	NHL Hockey 96	560	Mortal Kombat 3	350	**SEGA 32X PELIT**	
Lionking	490	Secret of Mana	560	Ridge Racer	320	Doom	490
Mortal Kombat 3	490	Smurffit (Tv:stä tuttu)	560	Toshinden	320	Mortal Kombat II	490
NBA Jam 96	420	Super Mario World II	590	Wipe Out	350	Star Wars	520
NHL Hockey 96	420	Waterworld (Tv:stä tuttu)	560			Virtua Racing Deluxe	490
PGA Tour Golf 96	420	**8 - BITT NINTENDO:**		**PLAYSTATION ON MYÖS CD-SOITIN JA VIDEO-CD YHTEENSOPIVA!**			
Sonic & Knuckles	490	Asterix	480			Hintoihin lisätään toimituskulut 35 mk. Puolenkuun Pelit Ky. on valtuutettu Sega - ja Nintendo - tuotteiden jälleenmyyjä.	
Tazmania II	450	Smurffit	480				
Theme Park	450	**Peleissä suomenkieliset ohjeet.**					
Virtua Racing	590						

PARHAAT PELIT SAAT MEILTÄ
SOITA JA TILAA ILMAINEN ESITTEEMME!

PELIMEKLARI

TILAUSKUPONKI





TILAA HETI VUODEN ODOTETUIN PELI !

TOIMITUKSET POSTIENNAKOLLA.
HINNAT VOIMASSA 31.12.95 ASTI TAI NIIN PITKÄÄN KUIN TAVARAA RIITTÄÄ.
TOIMITUSKULUT 39MK LISÄTÄÄN HINTAAN.
HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA.
OIKEUS MUUTOKSIIN PIDÄTETÄÄN.
PELEISSÄ ENGLANNINKIELISET OHJEET.

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET:

TUOTE:	KPL	YHT.MK

NIMI PUH.

OSOITE IKÄ

POSTINUMERO POSTITOIMIPAIKKA

ALLEKIRJOITUS(ALLE 18-VUOTIAALTA HOLHOOJAN)

PELIMEKLARI
JATKOAIKATIE
KOSKIKESKUS 2 KRS
PL 834
33101 TAMPERE
VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 3310003832

PELIMEKLARI
MAKSAA
POSTIMAKSUN

MYYMÄLÄMME TAMPEREELLÄ PELIMEKLARI KOSKIKESKUS 3. KRS. SATOJA PELEJÄ. UUSIA JA KÄYTETTYJÄ. TULE HAKEMAAN LAHJAT PUKINKONTTIIN.

THEME PARK
OLE HUVIPUISTON JOHTAJA. SINÄ MÄÄRÄÄT RAKENNETAANKO YRJÖMYLLYJÄ VAI HAMPURILAISBAAREJA. JA PALJONKO LIPUT MAKSAVAT.
499,-

NHL 96. VUODEN ODOTETUIN PELI. RUTKASTI UUSIA OMINAISUUKSIA.
SUPERNINTENDOLLE 499,-
SEGA MEGADRIVELLE 449,-

PUKINKONTTIIN

SOITA JA TILAA !
931-2231425
FAX.931-2121268

SUPERNINTENDO
(PELIT EURO- ELI PAL-VERSIOITA)
NHL 96 499,-
FIFA 96 499,-
NBA 96 499,-
MORTAL KOMBAT 3 599,-
THEME PARK 499,-
KILLER INSTINCT 599,-

SEGA MEGADRIVE
NHL 96 449,-
FIFA 96 449,-
NBA 96 449,-
THEME PARK 499,-
MORTAL KOMBAT 3 499,-

SONY PLAYSTATION
DESTRUCTION DERBY 349,-
RIDGE RACER 399,-
FIFA 96 399,-
MORTAL KOMBAT 3 399,-
TEKKEN 399,-
TOSHINDEN 349,-
EXTREME SPORTS 349,-
PELIOHJAIN 229,-
MUISTIKORTTI 189,-

SONY PLAYSTATION
PELIKONE + OHJAIN
ESITTELY CD- NELJÄ PELATTAVAA DEMOA
TARVITTAVAT JOHDOT
(HUOM ! LIITÄNTÄ TELEVISIOON SCART (EURO AV) LIITÄNNÄN KAUTTA)

2195,-

PELIMEKLARI. KOSKIKESKUS 3.KRS. PL 834. 33101 TAMPERE.
PUH. 931-2231425. FAX.931-2121268

Tämän päivän ja tulevaisuuden parhaat pelikoneet myy

GAME HOUSE

Game House on Suomen suurin pelitalo, mistä löydät Suomen laajimman valikoiman pelikoneita ja tarvikkeita. Meillä on tarjolla useita satoja sekä uusia,että käytettyjä pelejä Saamme uutuudet ensimmäisenä .

Pelihankinnoissa neuvomme sinua ostamaan juuri sinulle parhaiten sopivan laitteen.

Huoltomme Tampereella auttaa kaikissa pelikoneongelmissa.

Postimyyntimme palvelee myös kauempana asuvia. Esim. pelikasetti/CD on sinulla lähes varmasti seuraavana päivänä tilauksestasi.

Meillä on myös "Joy Boy" niminen clubi jossa on jo yli 6000 jäsentä.

Jäsenemme saavat monta kertaa vuodessa jäsenpostia. Niistä löytyy täydelliset pelit-,tarvike- ja laitehinnastot, sekä lukijapostia.

Jos et vielä ole Joy Boy-clubin jäsen niin soita Tampereelle tai käy liikkeissämme hakemassa ilmaiseksi juuri ilmestynyt Jättikuvasto.

GAME HOUSE

Tampere	Turku	Vantaa	Kuopio
33100	20100	01300	70110
Rongankatu 5	Eerikinkatu 17	Peltolantie 2	Suokatu 30
P.931-223 1333	921-251 5690	90-873 3691	P.971-580 0560
F.931-223 1334	Puh/Fax	Puh/Fax	F.971-580 0561

Made with love by

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!